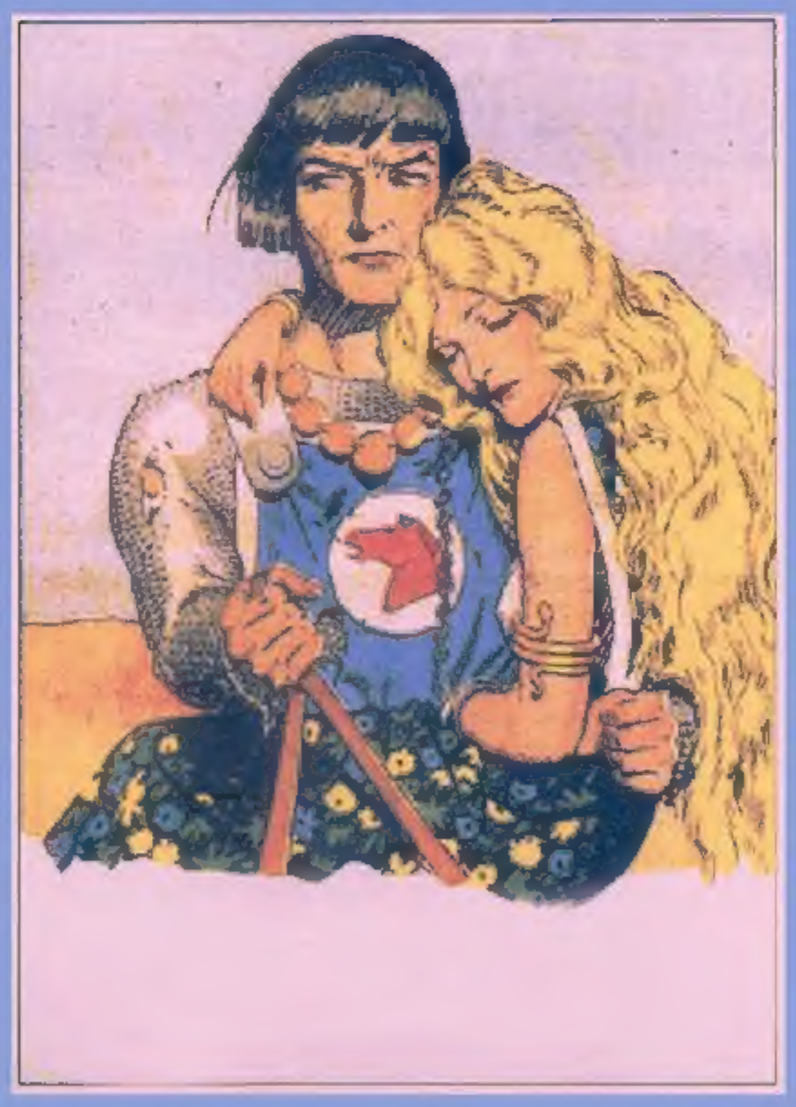
4

Septiembre de 2015

CuCo

Cuadernos de cómic



CuCo

Cuadernos de cómic

Equipo editorial

Directores

Octavio Beares

Gerardo Vilches

Logo y diseño del blog

Bernardo Pazó

Diseño web

ENREDE

Maquetación

José Martínez Zárate

Colaboradores

CuCoEstudio

David Fernández de Arriba

Marina Segarra García

CuCoEntrevista

Manuel Bartual

CuCoEnsayo

Octavio Beares y
Gerardo Vilches

CuCoCrítica

Álvaro Arbonés

Roberto Bartual

Elizabeth Casillas

Elisa McCausland

Josep Oliver

http://www.cuadernosdecomic.com

Imagen de portada: Prince Valiant (detalle). Harold Foster © King Features Syndicate
Imagen del logo creada a partir de dibujo original: © Evans, A. H. Birds (New York, NY: The Macmillan Company, 1900).
Los textos son © de sus autores. Se permite la cita de los mismos pero no su modificación; en todo caso deberá citarse a su autor y a esta publicación como su fuente.
Las imágenes son © de sus autores y como tal se reconocen sus derechos. La utilización de imágenes de portada y de acompañamiento de los textos es únicamente a modo informativo y complementario.

EDITORIAL

Cuatro "CuCos" sumamos ya, con esta nueva entrega de nuestra revista. Un número que llega algo más tarde de lo que hubiéramos deseado (acelerábamos para estar on line en julio, pero preferimos intentar hacer las cosas bien, antes que a punto), y del que podemos decir que estamos sinceramente orgullosos.

En esta ocasión contamos con la aportación de dos estudios de temáticas dispares: Marina Segarra García se acerca a la figura de un clásico, Hal Foster, mientras que David Fernández de Arriba analiza la memoria del exilio español a Francia durante la guerra civil, a través de tres ejemplos paradigmáticos de la novela gráfica.

Y en la sección *CuCoEntrevista* presentamos una extensa conversación que hemos mantenido con Manuel Bartual. La figura de Bartual nos parece medular en la reciente historia del cómic nacional, no solo en su faceta creativa como autor, si no en una trayectoria que incluye su trabajo como diseñador para la editorial Astiberri, su presencia en la revista *El Jueves*, su labor como cofundador de *Orgullo y Satisfacción* o como editor de la revista *El Manglar*, su obra como director cinematográfico y por supuesto, su papel dinamizador del mercado al frente de la editorial ¡Caramba! De todo ello (entre otras cosas) nos habla largo y tendido el autor de *Sexorama*.

La entrevista se completa con un ensayo alrededor de la editorial ¡Caramba! escrito conjuntamente por los directores de *CuCo*, y los *Cuadernos de cómic* se cierran, como siempre, con la sección *CuCoCrítica* donde nuestros colaboradores analizan algunos títulos recientes y recuperan otros que creemos merecían un acercamiento crítico de calado, aunque ya no fuesen estricta novedad.

Como siempre, Gerardo y Octavio coordinan y cocinan con desvelo y, sobre todo, con amor. Ojalá este nuevo número de la revista os emocione y sorprenda tanto como a nosotros.

La Dirección

Índice

CuCoEstudio

La memoria del exilio a través del cómic. *Un largo silencio, El arte de volar y Los surcos del azar.* David Fernández de Arriba 7

La narrativa de Harold Foster: más allá de la grandeza del ilustrador. Marina Segarra García 35

CuCoEntrevista

Entrevista con Manuel bartual. 61

CuCoEnsayo

¡Caramba! Una panorámica. Octavio Beares y Gerardo Vilches 108

CuCoCrítica

Fabricar historias. Roberto Bartual 126

Baco. Josep Oliver 130

Cuadernos rusos. Octavio Beares 133

Alabaster. Álvaro Arbonés 136

Murderabilia. Elizabeth Casillas 139

Yo, asesino. Gerardo Vilches 142

Caballero Luna. De entre los muertos. Álvaro Arbonés 146

Los eternos. Roberto Bartual 148

Capitana Marvel: Más alto, más lejos, más rápido. Elisa McCausland 151

CuCoEstudio

La memoria del exilio a través del cómic.
Un largo silencio, El arte de volar y *Los surcos del azar*

David Fernández de Arriba

Licenciado en Humanidades por la Universitat Pompeu Fabra en la especialidad de Historia, realizó un Posgrado en Sociedades Africanas y Desarrollo en el mismo centro. Actualmente está cursando un máster en Historia Contemporánea en la UNED. Profesor de educación secundaria desde el año 2010, ha impartido diversas asignaturas en los campos de las ciencias sociales y de las lenguas, tratando de incluir el cómic como herramienta didáctica. En septiembre de 2014 creó el blog sobre cómics históricos *Historia y cómic. Aprender historia leyendo cómics*, en el que ha reseñado más de sesenta obras y ha creado una decena de materiales didácticos para el uso del cómic en el aula.

Fecha de recepción: 14 de marzo de 2015

Fecha de aceptación definitiva: 24 de abril de 2015

Resumen

El presente estudio trata de analizar la relación entre el cómic y el pasado y su validez como medio de recuperación de la memoria histórica. Se centra en un acontecimiento histórico concreto: el exilio español a Francia tras la guerra civil. Para ello se han analizado tres obras: *Un largo silencio,* de Miguel Gallardo; *El arte de volar,* de Antonio Altarriba y Kim; y *Los surcos del azar,* de Paco Roca. Estas tres novelas gráficas se acercan a la memoria de tres formas diferentes y representan tres momentos distintos en la evolución del cómic en España en los últimos veinte años. A partir de la comparación de las representaciones del exilio en estos cómics con las de fuentes históricas tradicionales, el estudio concluye que el cómic es una herramienta muy útil en la labor de recuperación de la memoria histórica que ha existido en España en los últimos años, ya que permite una representación fidedigna del pasado y es accesible para el gran público.

Palabras clave: Cómic, Historia, Memoria Histórica, Exilio, Representación del pasado, Novela gráfica.

Abstract

This study analyzes the contact between comic and the past and its validity as way of recovering the historical memory. It is focused on an only historical event: the Spanish exile to France after the Civil War. In order to do it, three works have been analyzed: *Un largo silencio*, by Miguel Gallardo; *El arte de volar,* by Antonio Altarriba and Kim; and *Los surcos del azar*, by Paco Roca. These three graphic novels make their approximation to memory in three different ways and they show three distinct moments in the evolution of Spanish comic during the last twenty years. By comparing the representations of the exile in these comics with those of some traditional historical sources, the study concludes that comic is a very useful tool to work on the recovery of historical memory in Spain, as it has been done lately, because it allows truthful representations of the past and it is accessible for the general public.

Key words: Comic, History, Historical memory, Exile, Representation of the past, Graphic Novel.

Cita Bibliográfica

Fernández de Arriba, D. "La memoria del exilio a través del cómic. *Un largo silencio*, *El arte de volar* y *Los surcos del azar*", en *CuCo, Cuadernos de cómic* n.º 4 (2015), pp. 7-33.

Introducción

En los últimos años, la recuperación de la memoria histórica ha sido uno de los debates más presentes en la sociedad española. Con la aprobación en 2007 de la llamada Ley de Memoria Histórica[1] por parte del gobierno de José Luis Rodríguez Zapatero, esta cuestión se situó en el centro de la escena política. Ante la intransigencia de la derecha política y mediática, liderada por el Partido Popular y sus medios afines, que afirmaban que esta ley reabría heridas;[2] muchas entidades e instituciones apostaron por tratar de reconstruir un pasado ocultado, en muchos casos, durante más de setenta años.

Además del espectacular aumento en el número de investigaciones históricas sobre la triada guerra civil – franquismo – transición, muchos han sido los especialistas que han reflexionado sobre el concepto de memoria y que han estudiado el caso español en comparación con otros países que han afrontado debates similares. Desde el ámbito cultural, han sido multitud los artistas que se han acercado a este tema: innumerables novelas han tratado de reconstruir la turbulenta época de la guerra civil y de la posguerra; un gran número de películas y diversas series de televisión han narrado diversas facetas de este periodo y, en los últimos quince años, el cómic no ha sido ajeno a esta corriente.

El exilio

Durante la guerra civil española cientos de miles de españoles tuvieron que dejar sus hogares para escapar del conflicto. A medida que la guerra se iba acercando a su fin, cada vez eran más los desplazados que, en muchos casos, por miedo a represalias no podían volver a sus casas. Con la caída de Barcelona a finales de enero de 1939, el flujo de desplazados, tanto civiles como militares del ejército republicano derrotado que trataban de llegar a la frontera francesa, aumentó exponencialmente. Según las cifras que maneja Geneviève Dreyfus-Armand, "se llega, en efecto, a contabilizar la oleada migratoria en alrededor de medio millón de personas a comienzos de 1939".[3]

---

[1] LEY 52/2007, de 26 de diciembre, por la que se reconocen y amplían derechos y se establecen medidas en favor de quienes padecieron persecución o violencia durante la guerra civil y la dictadura. [En línea] http://www.defensa.gob.es/memoriahistorica/pdf/Ley_52_de_26_dic.pdf

[2] Declaraciones de Mariano Rajoy en 2008: "Abrir heridas del pasado no conduce a nada" [En línea] http://elpais.com/elpais/2008/09/02/actualidad/1220343425_850215.html. Pallarés, M. "¿Qué problema tiene el PP con la memoria histórica?" [En línea] http://www.infolibre.es/noticias/opinion/2014/09/04/que_problema_tiene_con_memoria_historica_21127_1023.html

[3] Dreyfus-Armand, G. *El exilio de los republicanos españoles en Francia. De la guerra civil a la muerte de Franco.* Barcelona. Crítica, 2000, p. 53.

En los últimos años diversas iniciativas han tratado de potenciar el estudio del exilio, la recuperación de los emplazamientos de los campos de refugiados franceses como lugares de memoria y la publicación de diversos libros impulsados directamente por las instituciones. Esta recuperación del interés por el exilio, según Alicia Alted proviene de la década de los 80, cuando diversos jóvenes investigadores empezaron a mostrar su interés por "conocer lo que les ocurrió a sus abuelos y a sus padres, [...] por qué, en unos casos, fueron después represaliados; por qué, en otros, tuvieron que expatriarse".[4]

El reflejo del exilio en el cómic español y en concreto, en las obras analizadas en este trabajo, se sitúa en el mismo plano, ya que en los casos de Miguel Gallardo y Antonio Altarriba, fueron sus padres los que se vieron obligados a emprender el camino del exilio. El desesperado cruce de los Pirineos, la llegada a los campos y el duro recibimiento en territorio francés conformaron una experiencia que dejó una profunda huella en miles de españoles, y los progenitores de Gallardo y de Altarriba fueron un claro ejemplo de ello.

Objetivos del estudio

El presente trabajo de investigación pretende estudiar si la novela gráfica contemporánea ha sido un buen vehículo para dar visibilidad a un tema tan complejo como el exilio posterior a la guerra civil española. Mediante el análisis del tratamiento de esta temática en *Un largo silencio*, *El arte de volar* y *Los surcos del azar,* intentaré descubrir qué imagen trasladan del exilio y si esta visión coincide con las obras académicas de referencia que tratan este tema; para, de esta manera, dar respuesta a la cuestión inicial: ¿la novela gráfica es y ha sido una buena manera de recuperar la memoria sobre el exilio?

Las fuentes: *Un largo silencio, El arte de volar* y *Los surcos del azar*

En el panorama del cómic español contemporáneo son diversas las obras que tratan la guerra civil y el franquismo. Muchas de ellas son muy interesantes y podrían ser utilizadas en un trabajo de estas características. ¿Por qué entonces limitar la selección a *Un largo silencio, El arte de volar* y *Los surcos del azar*?

En primer lugar porque las tres obras tienen una indudable calidad, hecho que ha sido ampliamente reconocido con numerosos premios y por el éxito cosechado tanto entre la crítica como entre el público. En segundo lugar, porque las tres sirven para mostrar la evolución del cómic español en los últimos veinte años. Miguel Gallardo publicó *Un largo silencio* en 1997 y no tuvo demasiado éxito ni repercusión.[5] Ni el público ni el mercado se mostraron preparados para la recepción de una obra así, una novela gráfica que trasladaba al formato cómic las memorias del padre del autor. Su posterior reedición en 2012 tuvo

[4] Alted, A. *La voz de los vencidos. El exilio republicano de 1939.* Madrid. Aguilar, 2005, p. 17.

[5] Pérez, P. "Un silencio más largo" Disponible en línea en http://pepoperez.blogspot.com.es/2012/04/un-largo-silencio-francisco-gallardo.html

una mucho mejor acogida, ya que inclusó gozó de una segunda edición, hecho que demuestra que el mercado del cómic español sufrió una gran evolución en la primera década del siglo xxi.

La publicación de *El arte de volar* se produjo en 2009, en pleno apogeo de la novela gráfica en España. Tras el éxito de *Maus* o de *Persépolis*, el cómic de Marjane Satrapi que narra su adolescencia en el Irán de la Revolución Islámica, la obra de Altarriba y Kim consiguió unas ventas muy notables, hecho demostrado por sus múltiples reediciones tanto en la versión de tapa dura como en la versión rústica. Además, en otra prueba del cambio en la consideración social e institucional del cómic, *El arte de volar* obtuvo el Premio Nacional de Cómic del año 2009, premio instaurado en 2007.

Por último, *Los surcos del azar* fue publicado en 2013 y cosechó un gran éxito, como demuestra que en poco más de un año ha sido reeditado tres veces, ya que Paco Roca se había convertido en una celebridad cultural que trascendía el mundo del cómic gracias al espectacular éxito de *Arrugas*, su novela gráfica sobre el Alzheimer que fue premiada con el Premio Nacional de Cómic en 2008, y de su adaptación al cine de animación. Paco Roca también publicaba sus viñetas semanalmente en el periódico *El País*,[6] y por tanto, era una figura que gozaba de un reconocimiento general. El conjunto de las tres novelas gráficas permite observar la evolución del mercado del cómic en España en los últimos veinte años, y es especialmente válido para conocer cómo este ha alcanzado una posición de respetabilidad cultural desconocida a inicios de los años 90.

Otro aspecto importante es que las tres utilizan recursos diferentes para construir sus historias: Gallardo transcribe directamente las memorias de su padre y adapta al cómic algunas escenas; Antonio Altarriba se basa en las memorias de su padre para crear el argumento de la novela gráfica, narrando los hechos en primera persona como si el narrador fuera su padre; y finalmente, Paco Roca crea una ficción en la que él es un personaje de la novela gráfica que viaja a Francia para investigar sobre la Nueve, la compañía del ejército de la Francia Libre formada mayoritariamente por republicanos españoles, y allí crea un personaje que es quién narra sus andanzas como si fueran los recuerdos reales de uno de los protagonistas del relato. Tres maneras diferentes de recuperar la memoria histórica, hecho que hace tremendamente inspirador el análisis combinado de estas obras.

Cómic e historia

La relación entre el cómic y la historia ha empezado a ser estudiada en los últimos tiempos, aunque aún hoy en día son muy pocas las obras publicadas sobre el contacto entre estos dos campos. La reciente obra de Óscar Gual Boronat *Viñetas de posguerra. Los cómics como fuente para el estudio de la historia*[7] es la que con más rigor ha tratado de establecer las conexiones entre cómic e historia. Lo más interesante del libro de Gual es su intento de establecer un

[6] Viñetas disponibles en línea en http://elpais.com/autor/paco_roca/a/

[7] Gual, O. *Viñetas de posguerra. Los cómics como fuente para el estudio de la historia*. Valencia. Universitat de Valencia, 2013.

método, aplicable por cualquier historiador, para el análisis histórico de un cómic. Para ello, y después de una amplia introducción teórica sobre los elementos que conforman un cómic y sobre la historia de este medio, Gual analiza dos obras de las que extrae valiosa información sobre el periodo franquista: *Roberto Alcázar y Pedrín* y *El guerrero del antifaz*.

Aunque el enfoque del presente estudio es el inverso, ya que se analizarán obras recientes que tratan el exilio, y no obras coetáneas al exilio, como hace Gual en su trabajo, el método que el investigador valenciano establece es muy atractivo. Establece el cómic como fuente histórica, con el mismo valor que cualquier otra en otro formato, ya que tras un correcto análisis de la obra, esta transmite una gran cantidad de información sobre el periodo en que fue creada y publicada.

Un acercamiento distinto a las relaciones entre cómic e historia es el libro de Sergi Vich *La historia en los cómics*, de 1997, en que el autor trata de hacer un catálogo de cómics que tratan temas históricos y analiza la veracidad de las representaciones del pasado presentes en ellos.

Sobre la historia del cómic sí que existen diversas obras de calidad contrastada, como la de Gerardo Vilches *Breve historia del cómic*, de 2014, muy útil para el lector no iniciado para tener una panorámica global del medio, o Roberto Bartual, *Narraciones gráficas. Del códice medieval al cómic*, más centrada en la evolución de la imagen como medio narrativo, aunque con reflexiones muy potentes sobre los orígenes del cómic. Estas obras, más recientes que la de Altarriba *La España del tebeo (1940-2000)*, permiten analizar la evolución del cómic en los últimos años y la aparición de la novela gráfica, en la que se enmarcan las tres obras estudiadas.

Los años 80 son claves para comprender el cambio en la consideración del cómic como objeto cultural. En esta década aparecieron tres cómics que transformaron el medio y la visión que de él tenía la cultura hegemónica: *Batman. El regreso del caballero oscuro*, de Frank Miller; *Watchmen*, de Alan Moore y Dave Gibbons; y *Maus*, de Art Spiegelman. Los dos primeros revolucionaron el género superheroico, al que dotaron de una profundidad psicológica y narrativa sin precedentes.[8] Pero para este estudio, el más trascendente fue *Maus*, publicado en dos partes, la primera en 1986 y la segunda en 1991; ya que trató un tema tan *serio* como el Holocausto, desde el cómic. Además, fue el primer cómic en ganar el Premio Pulitzer, en 1992, hecho que le dio aún más relevancia.

Art Spiegelman había demostrado que el cómic era capaz de tratar cualquier tema. Si unos años antes alguien hubiera dicho que un cómic protagonizado por animales iba a constituir uno de los mejores retratos que se han hecho, en cualquier medio, del Holocausto, todo el mundo lo hubiera tomado por loco. El propio Spiegelman ha explicado lo difícil que fue elegir la manera en que reflejar las vivencias de su padre y las reacciones que esta representación provocó.[9] Para el cómic, la publicación de *Maus* fue un gran salto adelante y las tres obras analizadas en este estudio le deben mucho al autor norteamericano.

---

[8] García, S. *La novela gráfica*. Bilbao. Astiberri, 2010, p. 202.

[9] Spiegelman, A. *Metamaus. Viaje al interior de un clásico moderno, Maus*. Barcelona, Random House Mondadori, 2012. pp. 111-124.

Entre las obras centradas en el cómic, es destacable la monografía de Santiago García *La novela gráfica*, de 2010. Uno de los grandes debates en los ámbitos especializados en cómic de los últimos años es la idoneidad o no del término *novela gráfica*. Santiago García dedicó un ensayo denso, complejo y muy documentado a demostrar la validez de la expresión novela gráfica, ya que estas obras presentan "unas características propias tan distintivas que ha sido necesario buscar un nuevo nombre para identificarlo".[10] Entre los detractores de su uso, que creen que novela gráfica es tan solo una etiqueta comercial, son muy atractivas las ideas de Manuel Barrero en su artículo "La novela gráfica. Perversión genérica de una etiqueta editorial".

En lo referente a la memoria histórica y a las políticas que se han seguido en los últimos años dos han sido las obras más importantes para elaborar este estudio: *El estado y la memoria. Gobiernos y ciudadanos frente a los traumas de la historia*, de 2009, coordinado por Ricard Vinyes; y *Políticas de la memoria y memorias de la política*, de Paloma Aguilar en 2008. En la extensa obra coordinada por Vinyes, ha sido especialmente útil el capítulo de Jordi Font sobre la necesidad de recuperar la memoria para construir una verdadera identidad democrática.

En cuanto a la obra de Paloma Aguilar, su libro es la gran obra de referencia sobre memoria histórica en España. El título ya muestra cómo la autora aborda la cuestión desde una doble vía: analiza las políticas llevadas a cabo por el Estado para crear una "memoria dominante",[11] especialmente durante la dictadura franquista y la transición; y en segundo término, analiza cómo las diversas memorias personales y colectivas han influido en la escena política. Además en el primer capítulo presenta los diversos debates —académicos y políticos— en torno a esta cuestión y establece un marco de análisis mediante la definición de conceptos en ocasiones difusos como memoria, olvido, memoria colectiva o memoria histórica.

En lo referente al exilio español, de nuevo han sido dos las obras claves en la elaboración de este trabajo: *La voz de los vencidos. El exilio republicano de 1939*, de Alicia Alted, publicada en el año 2005 y *El exilio de los republicanos españoles en Francia. De la guerra civil a la muerte de Franco*, de Geneviève Dreyfus-Armand, publicada en 2000. Ambas autoras tratan de crear una panorámica global sobre el exilio de 1939, ya que como indican las dos en la introducción de sus respectivas obras, "el exilio republicano, una de sus consecuencias humanas más importantes [de la guerra civil], se ha comenzado a estudiar muy tardiamente".[12]

A pesar de las grandes similitudes existentes entre ambas obras, tres son las diferencias básicas entre ellas. En primer lugar, Alicia Alted estudia el exilio desde España, desde la visión del país del que centenares de miles de personas se vieron obligadas a partir, un país en el que el estudio del exilio estuvo vedado a los historiadores durante décadas; mientras que Geneviève Dreyfus-Armand analiza el exilio republicano desde Francia, el lugar al que llegaron la mayoría de los españoles que huyeron de la guerra y sus funestas consecuencias. En segundo término, Alted presenta el exilio de forma más amplia, ya que su estudio no

[10] García, S. *Op. Cit.* p. 36.

[11] Aguilar, P. *Políticas de la memoria y memorias de la política*. Madrid. Alianza, 2008, p.34.

[12] Dreyfus-Armand, G. *Op. Cit.* p.15.

se circunscribe solamente a Francia, como hace Dreyfus-Armand, sino que también habla del exilio a México, a Sudamérica o a la URSS. Por último, en la obra de Alicia Alted el peso de la historia oral —los relatos de exiliados— es más importante, aunque en la obra de Geneviève Dreyfus-Armand también tienen presencia.

La memoria: tres acercamientos complementarios

En los últimos años se han incrementado notablemente los intentos de recuperación de la memoria histórica. Desde las instituciones —Gobierno Central y Comunidades Autónomas—, desde ámbitos académicos y desde diversos medios culturales, se ha tratado de hacer visible el pasado reciente de España que había sido ocultado por la dictadura franquista y una transición a la democracia que resultó incompleta en algunos aspectos.[13]

En el cómic han sido múltiples los trabajos que se han incluido en esta corriente. Desde los trabajos autobiográficos de Carlos Giménez en *Paracuellos* (1975), en los que rememoraba sus experiencias en un hogar de auxilio social, hasta el más reciente *Un médico novato*, de Sento Novell (2013), en el que narra las vivencias de su suegro en el inicio de la guerra civil en Zaragoza, pasando por las tres novelas gráficas analizadas en este estudio, han sido incontables las obras que han tratado de recuperar la memoria histórica. Todos ellos se han aproximado al pasado de manera diferente y es precisamente esta riqueza la que permite afirmar que el cómic es una forma muy válida de recuperar la memoria histórica.

La memoria siempre es plural[14] y *Un largo silencio*, *El arte de volar* y *Los surcos del azar*, así lo demuestran, ya que recuperan episodios concretos y diversos de nuestra historia reciente, pero además lo hacen utilizando mecanismos diferentes.

La memoria paterna directa (*Un largo silencio)*

Miguel Gallardo explica en el prólogo de *Un largo silencio* sus sentimientos respecto a su padre. Pensaba que su padre había sido un cobarde toda su vida. Cuando a finales del franquismo aún bajaba la voz y evitaba cualquier crítica al régimen, su hijo —desde su rebeldía— pensaba que por culpa de esa mayoría silenciosa, a la que pertenecía su padre, las cosas no habían cambiado en casi cuarenta años. Esa percepción cambió radicalmente cuando el dictador murió y la actitud de Francisco Gallardo se transformó. De repente, se puso a hablar y ya no dejó de hacerlo más. Súbitamente el hombre callado y resignado empezó a relatar cómo había luchado en la guerra civil y las penalidades que había tenido que sufrir.

Tanta era la insistencia de su progenitor en el deseo de contar su historia, que Miguel Gallardo le pidió que escribiera sus memorias. Una vez escritas unas cuarenta cuartillas, el dibujante tenía claro que quería preservar las vivencias de su padre y darles la máxima

---

[13] Font, J. "Contra la nostalgia (y a favor). El rescate de la memoria democrática como identidad civil", en Vinyes, R. (ed.) *El estado y la memoria. Gobiernos y ciudadanos frente a los traumas de la historia*. Barcelona. RBA, 2009, p. 382.

[14] Aguilar, P. *Op. Cit.* p. 77.

difusión posible. A mediados de los 90, por tanto, uno de los autores de cómic *underground* más importantes de España se lanzaba a crear una novela gráfica en la línea del *Maus* de Art Spiegelman. Una vez publicado, el recibimiento fue bastante tibio, ya que *Un largo silencio* era una rareza en un mercado español dominado por los superhéroes y el manga. Quince años después, con un mercado de cómic totalmente diferente, Astiberri, una de las nuevas editoriales que apostaba firmemente por la novela gráfica, decidió recuperar la obra de Miguel Gallardo, y, esta vez, obtuvo un gran éxito.

Pero el objetivo de este texto no es explicar el periplo editorial de la obra, sino analizar qué mecanismos utilizó Miguel Gallardo para recuperar la memoria histórica a partir de los recuerdos de su progenitor. El dibujante tenía las cuarenta páginas escritas a mano por su padre y barajó diversas opciones para trasladarlas al cómic. Finalmente optó por la que quizá era la más arriesgada: transcribir directamente las memorias de su padre, sin ni siquiera corregirlas, y acompañarlas de pequeños cómics e ilustraciones que narraran algunos episodios concretos.

Un largo silencio, por consiguiente, es completamente fiel a las memorias de Francisco Gallardo. La estructura del texto es muy sencilla, ya que sigue el estricto orden cronológico del recuerdo muchas veces explicado. Asimismo, el estilo literario es bastante pobre, pero consigue crear un relato ordenado, en el que solamente se echan en falta las explicaciones detalladas de algunos aspectos que podrían aclarar ciertos hechos. El uso de la primera persona es permanente, ya que a través del relato somos testigos directos de lo que vivió Francisco Gallardo.

NOS BOMBARDEABAN LOS NACIONALES, LOS ITALIANOS, LOS ALEMANES Y A VECES LOS NUESTROS. CON BOMBAS DE 150 KG, DE 200, CON LAS INCENDIARIAS Y, SEGÚN DECÍAN ALGUNOS, CON BOMBAS DE AIRE LÍQUIDO QUE TE REVENTABAN POR DENTRO

Fig. 1 Viñeta de la página 31 de *Un largo silencio*. Miguel Gallardo transcribe literalmente las memorias de su padre.

El testimonio directo presenta algunos inconvenientes, ya que los recuerdos individuales de los supervivientes pueden mostrar contradicciones y en ocasiones, pueden presentar hechos distorsionados. A pesar de ello, como veremos en el siguiente capítulo del presente estudio, los recuerdos de Francisco Gallardo sobre el exilio coinciden sustancialmente con lo que describen los historiadores que han estudiado la cuestión.

La memoria ficcionada en primera persona (*El arte de volar)*

El 4 de mayo de 2001 se suicidó Antonio Altarriba Lope, padre del guionista Antonio Altarriba, en la residencia geriátrica en la que vivía. Tras este trágico suceso, Altarriba hijo decidió hacerle un homenaje a su padre, a quien él veía como un claro ejemplo del español medio al que la historia del siglo xx de su país había maltratado. Decidió trasladar al cómic sus memorias, que después de mucha insistencia, había empezado a escribir en la residencia.

Altarriba podría haber optado por seguir el camino de Gallardo, ya que disponía del mismo material para iniciar su obra, pero buscó una forma alternativa. Tenía claro que quería hacer una novela gráfica y no un libro ilustrado, así que inició la redacción de un guión. En primer momento, Antonio Altarriba empezó a escribir en tercera persona,[15] pero pronto vio que no era la manera en la que quería reflejar la historia de su padre. Tras probar varias opciones, el guionista decidió que su padre hablaría a través de él mismo, de manera que concibió las magistrales primeras páginas de *El arte de volar* en que el autor y su padre se identifican y el inicio en tercera persona da paso, rápidamente, al uso de la primera. La frase "Mi padre, que ahora soy yo" de la primera viñeta es muy ilustrativa de este recurso.

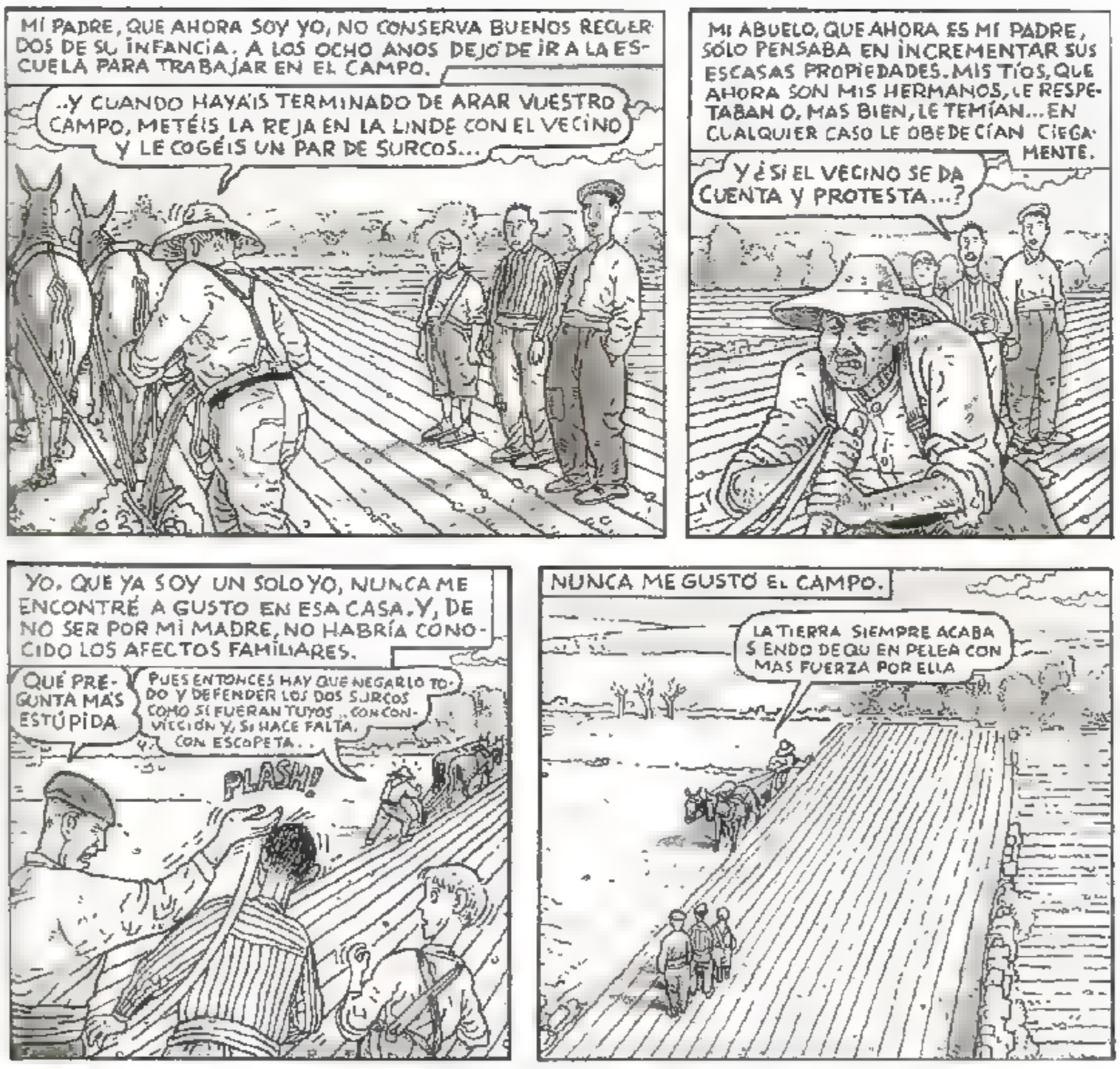

MI PADRE, QUE AHORA SOY YO, NO CONSERVA BUENOS RECUERDOS DE SU INFANCIA. A LOS OCHO AÑOS DEJÓ DE IR A LA ESCUELA PARA TRABAJAR EN EL CAMPO.
..Y CUANDO HAYÁIS TERMINADO DE ARAR VUESTRO CAMPO, METÉIS LA REJA EN LA LINDE CON EL VECINO Y LE COGÉIS UN PAR DE SURCOS...
MI ABUELO, QUE AHORA ES MI PADRE, SÓLO PENSABA EN INCREMENTAR SUS ESCASAS PROPIEDADES. MIS TÍOS, QUE AHORA SON MIS HERMANOS, LE RESPETABAN O, MÁS BIEN, LE TEMÍAN... EN CUALQUIER CASO LE OBEDECÍAN CIEGAMENTE.
¿Y SI EL VECINO SE DA CUENTA Y PROTESTA...?
YO, QUE YA SOY UN SOLO YO, NUNCA ME ENCONTRÉ A GUSTO EN ESA CASA. Y, DE NO SER POR MI MADRE, NO HABRÍA CONOCIDO LOS AFECTOS FAMILIARES.
QUÉ PREGUNTA MÁS ESTÚPIDA
PUES ENTONCES HAY QUE NEGARLO TODO Y DEFENDER LOS DOS SURCOS COMO SI FUERAN TUYOS ..CON CONVICCIÓN Y, SI HACE FALTA, CON ESCOPETA..
PLASH!
NUNCA ME GUSTÓ EL CAMPO.
LA TIERRA SIEMPRE ACABA SIENDO DE QUIEN PELEA CON MÁS FUERZA POR ELLA

Fig. 2. Viñetas de la página 19 de *El arte de volar* en las que se aprecia el cambio de narrador y la identificación entre Antonio Altarriba y su padre.

[15] Entrevista consultable en línea en http://srabsenta.blogspot.com.es/2013/12/historias-de-la-guerra-con-paco-roca.html

Como se ve en las viñetas superiores, la estrategia de Antonio Altarriba para recuperar la memoria histórica a partir de los recuerdos de su padre es diferente a la que utiliza Gallardo, ya que no transcribe directamente sus memorias. Altarriba se basa en los recuerdos paternos para crear una novela, y como afirma Antonio Martín en el prólogo de la obra "… [*El arte de volar*] no se trata de una biografía, sino de una novela donde realidad y ficción se mezclan sabiamente."[16]

El arte de volar, por tanto, utiliza los recuerdos de Antonio Altarriba Lope para crear una historia con la que transmitir a las nuevas generaciones sus vivencias, similares a las de muchos españoles de la época. Como sucede con *Un largo silencio,* el uso de los recuerdos individuales presenta algunos problemas, pero en este caso, no existen los vacíos de la obra de Gallardo, ya que la ficción ha conseguido completar los hechos o recuerdos incompletos. En este caso, el principal inconveniente es la imposibilidad de discernir entre la realidad y la ficción en la novela gráfica, pero como veremos más adelante, el trabajo de Altarriba, con la inestimable ayuda de Kim, ha conseguido ser bastante fiel a la realidad histórica del exilio.

La memoria recreada (*Los surcos del azar*)

Por último, la tercera obra analizada es la más reciente y la más alejada de las otras. Paco Roca no tiene una implicación con su historia tan directa como Gallardo o Altarriba, ya que *Los surcos del azar* no tiene nada que ver con la vida de su padre o de alguien cercano. El autor valenciano estaba en la sede del Instituto Cervantes de París para dar una charla y justo el mismo día se presentaba el libro de Evelyn Mesquida sobre la Nueve,[17] la compañía del ejército francés formada por republicanos españoles que liberó París de la ocupación nazi.[18] Allí conoció a dos exiliados españoles y empezó a interesarse por el tema. Tras muchas lecturas y muchas conversaciones, Paco Roca decidió crear un cómic para dar a conocer esta historia.

Como les había pasado anteriormente a Gallardo y Altarriba, Roca también tenía dudas en torno a la mejor manera de acercarse a la memoria histórica. Finalmente, el autor decidió utilizar un recurso muy efectivo: la ficción dentro de la ficción. El inicio del cómic es espectacular, ya que directamente y sin previo aviso somos llevados al puerto de Alicante en uno de los últimos días de la guerra civil, cuando la situación es desesperada para los miles de republicanos que tratan de huir. Justo cuando de la mano de los que serán los protagonistas del relato llegamos a la cubierta del Stanbrook, el carbonero inglés que salvó a miles de personas de los ataques del bando nacional, Paco Roca nos traslada al presente y a un pequeño pueblo de Francia. El propio autor es el protagonista de esta nueva línea argumental.

Paco Roca se incluye a sí mismo en la novela gráfica como un autor que se está documentando para crear un cómic sobre los exiliados republicanos en Francia. Está en Baccarat

---

[16] Prólogo a la primera edición, del año 2009, en tapa blanda.

[17] Mesquida, E. *La nueve. Los españoles que liberaron París,* Ediciones B, Barcelona, 2010. Publicado en Francia en 2008.

[18] Entrevista consultable en línea en http://srabsenta.blogspot.com.es/2013/12/historias-de-la-guerra-con-paco-roca.html

para buscar a Miguel Ruiz, un posible combatiente republicano de la Nueve. Una vez lo encuentra, el relato principal del cómic es presentado como si fuera la historia real que Ruiz le explica a Paco Roca.

Como muestra la viñeta anterior, Paco Roca juega con el binomio realidad-ficción para

Fig. 3. Viñeta de la página 317 de *Los surcos del azar*. Paco Roca mantiene el juego entre realidad y ficción hasta el final de la obra.

contar la historia de la Nueve. La ficción dentro de la ficción, la memoria recreada, como mecanismo para recuperar la memoria histórica de uno de los episodios más olvidados de nuestra historia reciente. Paco Roca está brillante y consigue que creamos, o que al menos nos parezca verosímil, que viajó a Francia a entrevistar a uno de los últimos supervivientes de la Nueve. En este caso, *Los surcos del azar* es un homenaje a unos héroes olvidados que pese a las continuas derrotas no dejaron de luchar.

Por tanto, los tres cómics que van a ser analizados se acercan a la memoria histórica de tres formas diferentes, pero complementarias. Las tres obras, pese a sus diferencias, son tremendamente útiles para estudiar cómo el cómic ha sido un gran medio para recuperar la memoria histórica.

La memoria del exilio

El exilio a Francia

El exilio republicano al final de la guerra civil fue masivo y se dirigió hacia diversas latitudes, pero por cercanía geográfica el mayor éxodo se produjo hacia Francia. Con la toma del

norte por las fuerzas franquistas a finales de 1937 ya tuvo lugar un gran desplazamiento de población hacia Francia, pero fue a partir de enero de 1939, cuando ya era muy previsible la caída de Barcelona, el momento en que el exilio se convirtió en la única alternativa para cientos de miles de españoles.

La huida

Los últimos días de la guerra civil fueron durísimos para todos aquellos que vieron con la derrota de la República el hundimiento de su sueño de vivir en un país mejor y más justo. Muchos de ellos, asimismo, tuvieron que afrontar rápidamente esta terrible situación y coger el camino del exilio, ya que sus vidas corrían peligro. Este era el caso de los protagonistas de *Un largo silencio, El arte de volar* y *Los surcos del azar*, ya que todos habían combatido en el ejército republicano y las instrucciones franquistas eran claras: los oficiales debían ser fusilados. Un chico se lo dijo a Francisco Gallardo en su camino hacia Francia "Tú, siendo capitán, si te mandan a España, te fusilarán".[19]

El camino de Francia fue muy duro para Francisco Gallardo y Antonio Altarriba, ya que a la derrota militar y sus consecuencias, debían añadir las dificultades que se encontraron en su intento por cruzar la frontera. El 26 de enero el gobierno francés decidió cerrar la frontera[20] y eso provocó que la situación de miles de españoles se complicara, puesto que a la huida de la persecución franquista se le sumaba la imposibilidad de llegar a territorio francés. Muchos optaron por atravesar los Pirineos a través de pasos de montaña, a pesar de las temperaturas gélidas y de la nieve. Este fue el caso de Francisco Gallardo, quien explica "decidí pasar la frontera a través de los Pirineos". Allí se encontró con la hospitalidad de una familia que lo alimentó, aún en territorio español, y posteriormente pudo cruzar a Francia, donde rápidamente fue descubierto por "unos guardias móviles" y llevado a un centro donde fue registrado.[21]

En el caso de Antonio Altarriba Lope, su paso a Francia estuvo marcado por dos cuestiones: su participación como miembro del ejército en el reparto de combustible, y la conversión de su equipo en un servicio de asistencia y cocina.[22]

Ambos, Francisco Gallardo y Antonio Altarriba recuerdan el despectivo trato que recibieron por parte de las autoridades y la policía francesas. En el caso de Gallardo, su recuerdo más vívido es la expresión "Allez-Reculé", que según sus palabras "se hizo célebre entre todos los refugiados españoles en Francia".[23] Este recuerdo coincide con el de Juan Martínez, cuyas memorias recoge Alicia Alted, "nos pusieron en la carretera custodiados por guardias

[19] Gallardo, M. *Un largo silencio.* Bilbao. Astiberri, 2012, p. 46.
[20] Dreyfus-Armand, G. *Op. Cit.* p. 44.
[21] Gallardo, M. *Op. Cit.* p. 45.
[22] Altarriba, A. y Kim. *El arte de volar.* Alicante. Edicions de Ponent, 2009, pp. 79-80.
[23] Gallardo, M. *Op. Cit.* p. 46.

móviles y árabes y al grito de Allez! Allez!, nos pusimos a marchar. [...] enseguida el guardia levantaba los brazos gritando Allez! Allez!".[24]

En el caso de *Los surcos del azar*, la huida de España fue mucho más trágica, ya que esta se situó en el puerto de Alicante el 28 de marzo de 1939. La guerra civil estaba definitivamente perdida —el mismo 28 de marzo caía Madrid—, ya que como afirma Miguel Ruiz, el protagonista del relato al que Paco Roca *entrevista* en el presente, "la radio dice que estamos aislados. Han caído Valencia y Cartagena".[25] La situación de los miles de republicanos —militares y civiles— era tan desesperada, que su única esperanza era intentar acceder a uno de los escasos barcos que aún quedaban en los puertos mediterráneos. En el caso de Alicante, el último barco, en el que pudo embarcar el ficticio Miguel Ruiz que protagoniza el cómic fue el Stanbrook, "un carbonero de cerca de 1.500 toneladas. [...] que viajó con diferentes banderas por motivos de seguridad [...] En la noche del 28 partía en dirección a Orán con algo más de 2.600 refugiados a bordo".[26] Paco Roca también incluye el cruce de los Pirineos mediante el relato de un exiliado que acabó en los campos del norte de África

ANIMO, MAESTRO
¡VAMOS, VAMOS!
UNOS DÍAS DESPUÉS NOS LLAMARON A VARIOS ESPAÑOLES PARA LLEVAR EL FÉRETRO DE MACHADO AL CEMENTERIO
LE ENTERRARON ENVUELTO EN UNA SÁBANA BLANCA CON LA BANDERA REPUBLICANA SOBRE EL ATAÚD Y UN PUÑADO DE TIERRA ESPAÑOLA
ANIMO, MAESTRO
¡ALLEZ, ALLEZ!
UNOS DIAS DESPUÉS NOS LLAMARON A VARIOS ESPAÑOLES PARA LLEVAR EL FERETRO DE MACHADO AL CEMENTERIO
LE ENTERRARON ENVUELTO EN UNA SÁBANA BLANCA, CON LA BANDERA REPUBLICANA SOBRE EL ATAUD Y UN PUÑADO DE TIERRA ESPAÑOLA
ESA FUÉ SU VOLUNTAD
52

Fig. 4. Página 63 de *Los surcos del azar,* junto con su boceto, en los que se ve a Antonio Machado en su paso de los Pirineos.

[24] Alted, A. *La voz de los vencidos. El exilio republicano de 1939.* Madrid. Aguilar, 2005, p.44.

[25] Roca, P. *Los surcos del azar*. Bilbao, Astiberri, 2013. p. 13.

[26] Alted, A. *Op. Cit.* p.124.

junto a los refugiados del Stanbrook, en el que narra cómo ayudó a un Antonio Machado que se encontraba en una situación muy precaria.[27]

El reflejo de la huida de España en los tres cómics muestra las dificultades que miles de españoles tuvieron que afrontar para escapar de la represión implacable del bando franquista. Ya fuera a través de los Pirineos, como en el caso de *Un largo silencio* o *El arte de volar*, o por mar, como en *Los surcos del azar*, los protagonistas vivieron un gran riesgo y se vieron obligados a afrontar situaciones terribles. "La mayor parte de los refugiados iba a pie, cargados con las pocas posesiones que pudieron llevarse y se daban prisa por llegar a los puestos fronterizos".[28] La esperanza era llegar a territorio francés —tanto la Francia continental como sus posesiones africanas—, pero una vez allí, la realidad con la que se toparon fue tremendamente cruda.

Los campos de refugiados de Francia

Las medidas que había tomado el gobierno francés para acoger a los cientos de miles de refugiados españoles fueron claramente insuficientes. El debate en la opinión pública que despertó la llegada masiva de exiliados republicanos, con la derecha firmemente partidaria de mantener cerrada la frontera, provocó que no se destinaran suficientes recursos económicos y humanos para hacer frente a las múltiples necesidades que un contingente humano tan considerable precisaba.[29] Ante el desbordamiento de las autoridades locales, el Ministerio del Interior decidió crear campos de internamiento en los que tener controlados a los refugiados. Según cálculos de Javier Rubio[30] los refugiados internados en estos campos eran aproximadamente 275.000 a mediados de febrero de 1939.

Francisco Gallardo y Antonio Altarriba fueron dos de los españoles obligados a entrar en los campos. Sus testimonios muestran las penosas condiciones en las que tuvieron que vivir los exiliados republicanos, que a la derrota en la guerra y, en muchos casos, a la pérdida de sus seres queridos, tenían que sumar unas condiciones de vida inhumanas en los campos del sudeste francés.

Sobre el campo de Argelès-sur-Mer, Dreyfus-Armand afirma: "en un primer momento, no había ni agua ni medios para la higiene más elemental. En esta playa desnuda, azotada por el viento, los refugiados debían cavar agujeros en la arena para protegerse como podían de la intemperie".[31] Esta visión coincide totalmente con la que muestra Francisco Gallardo, quien tras un breve periplo por el sur de Francia con la intención de escapar al internamiento forzado e irse hacia el norte, fue llevado a este mismo campo. En su recuerdo, Argelès-sur-Mer estaba ocupado por más de 100.000 personas, incluidas mujeres y niños, "hacinados en un

---

[27] Roca, P. *Op. Cit.* pp. 61-64.

[28] Dreyfus-Armand, G. *Op. Cit.* p. 45.

[29] Dreyfus-Armand, G. *Op. Cit.* pp. 46-47.

[30] Rubio, J. "La politique française d'accueil: les camps d'internement" en *Exils et migration. Italiens et Espagnols en France, 1938-1946*. París, L'Harmattan, 1994, p. 129. Citado en Dreyfus-Armand, G. *Op. Cit.* p. 60.

[31] Dreyfus-Armand, G. *Op. Cit.* p.60.

trozo de playa, sin edificios ni nada para guarecerse del frío o de la lluvia".[32] El relato de Gallardo continúa con la descripción de la muy insuficiente alimentación que recibían, de la gran cantidad de piojos presentes entre los refugiados y de los castigos a los que los sometían los guardias.

Su situación mejoró cuando pudo hacerse cargo del almacén de maderas destinadas a hacer barracones. Podía entrar y salir del campo y la comida que recibía pasó a ser digna. Un elemento muy curioso que describe el protagonista de *Un largo silencio* es la existencia de un *barrio chino* —nombre en honor del popular barrio de Barcelona—, en el que se podía comprar y vender cualquier cosa y en el que incluso había prostitutas que habían ejercido esta profesión en Barcelona.

En el caso de *El arte de volar*, Antonio Altarriba también es muy gráfico en su descripción de las terribles condiciones de los campos, como muestra la lacónica frase del protagonista en la página 81: "era todo lo que ofrecían los franceses… —arena, mar y cielo…—". Aunque el relato también incluye diversas anécdotas —la presencia de una barbería o el uso que daban al dinero republicano— que reflejan la vitalidad de muchos de los exiliados. Los propios refugiados eran los encargados de la construcción de alambradas y barracones, trabajo que realizaban sin recibir ningún sueldo a cambio.[33]

El contexto internacional, que ya había sido decisivo en la guerra civil, volvió a interferir en la vida de los exiliados españoles. Con los preparativos para la guerra y posteriormente, con el inicio de la segunda guerra mundial, su situación cambió radicalmente.

Fig. 5. Viñetas de la página 82 de *El arte de volar* en que se observa la precariedad de los campos de refugiados.

[32] Gallardo, M. *Op. Cit.* p. 47.

[33] Altarriba, A. y Kim. *Op. Cit.* pp. 82-85.

Las tres opciones de los exiliados

A partir de la primavera de 1939 el número de refugiados españoles en los campos fue disminuyendo. A inicios de 1940, según los cálculos de Javier Rubio —que también utiliza Alicia Alted—[34] quedaban menos de 5.000 exiliados en los campos. Fueron diversas las causas de este hecho, desde la repatriación voluntaria, sobre todo de civiles que teóricamente no iban a ser perseguidos en España, hasta la emigración a otros países, especialmente hacia América Latina, pasando por los que fueron contratados por el sector privado o el sector público francés.

Una vez más, Antonio Altarriba y Francisco Gallardo fueron partícipes de esta situación. Gallardo afirma que cuando Alemania invadió Polonia y Francia entró en guerra, "la forma de comportarse de los franceses con nosotros cambió por completo".[35] Según sus recuerdos, las autoridades francesas les ofrecieron tres alternativas: alistarse en la legión extranjera, que implicaba entrar en el ejército francés para combatir en la segunda guerra mundial; enrolarse en los batallones de trabajadores, que debían colaborar en el esfuerzo bélico cavando trincheras en los Alpes; o en tercer lugar, retornar a España. Francisco Gallardo decidió participar en uno de los batallones de trabajo, pero en el último momento "me lo pensé y decidí no marcharme con el batallón. [...] Yo ya había hecho una guerra y me marchaba a España, aunque al llegar allí me fusilaran."[36] Es espeluznante leer a continuación como Gallardo recuerda el trágico destino —prisioneros en Buchenwald— del que hubiera sido su batallón.

La nueva política del Gobierno francés con respecto a los refugiados se hizo oficial con la aprobación de un decreto el 12 de abril de 1939 "por el que se obligaba a los extranjeros sin nacionalidad (apátridas) y a otros extranjeros del sexo masculino [...] beneficiados por el derecho de asilo, a trabajar para las autoridades militares francesas".[37] Según Alicia Alted, y en este aspecto difiere con los recuerdos de Francisco Gallardo, los españoles recibieron cuatro alternativas: ser contratados por el sector privado; entrar en una compañía de trabajadores extranjeros; enrolarse en la legión extranjera; o finalmente, participar en los batallones de marcha de voluntarios extranjeros.

En el caso de *El arte de volar,* tras denunciar de nuevo el trato vejatorio que los exiliados recibían por parte de las autoridades de los campos, Antonio Altarriba explica las opciones que tenían los internos del campo. Altarriba afirma que "lo llamábamos *la gran opción*",[38] y consistía en elegir entre una de las siguientes tres opciones: continuar encerrados en los campos; entrar en la legión extranjera; o volver a la España de Franco.

A finales de 1939, con Francia ya en guerra con Alemania, la situación de Altarriba y sus compañeros cambió, ya que fueron enviados a la región de las Landas en un batallón de

---

[34] Alted, A. *Op. Cit.* p. 77.
[35] Gallardo, M. *Op. Cit.* p. 49.
[36] Gallardo, M. *Op. Cit.* p. 49.
[37] Alted, A. *Op. Cit.* p. 83.
[38] Altarriba, A. y Kim. *Op. Cit.* p.85.

trabajo agrícola. Su labor era cortar pinos y trabajaban en unas condiciones muy cercanas a la esclavitud. Allí conoció a un periodista llamado Martínez, con quien consiguió escapar y llegar a Burdeos, con la esperanza de utilizar los contactos de este para conseguir regularizar su situación administrativa.

Tanto Francisco Gallardo como Antonio Altarriba consiguieron salir de los campos, aunque sus perspectivas no eran demasiado halagüeñas. Pese a ello, la mayoría de testimonios aseguran que "salir del campo para trabajar era preferible al internamiento que degradaba al individuo y alteraba su personalidad".[39] Los protagonistas de *Un largo silencio* y de *El arte de volar* aún tenían un largo y difícil camino por delante.

En *Los surcos del azar,* Miguel Ruiz le explica a Paco Roca que también en el norte de África los republicanos tuvieron que enfrentarse a la gran elección, ya que las autoridades francesas les dieron a elegir entre el retorno a España, la legión extranjera y los campos de trabajo. La mayoría eligieron los campos de trabajo.[40]

El retorno a España

El masivo exilio republicano era considerado provisional por las autoridades francesas, así que pusieron todas las facilidades a los españoles que deseaban volver a España.[41] El retorno implicaba muchas dificultades, ya que con la *Ley de responsabilidades políticas*[42] que Franco había promulgado el 9 de febrero de 1939, el régimen podía "con carácter retroactivo, acusar frente a un tribunal de excepción a aquellos que desde octubre de 1934 habían participado en la vida política republicana".[43] A pesar de la difícil situación que se iban a encontrar en España, muchos exiliados, que pensaban que la represión no les iba a afectar, decidieron regresar a su país.

Francisco Gallardo no tenía el perfil más común entre quienes decidieron volver a España, ya que había luchado en el ejército republicano e incluso había alcanzado el grado de Capitán de Artillería. Gallardo relata que un Teniente de navío franquista fue a buscarlo al campo para facilitarle su regreso. Al teniente lo enviaba una familia a la que Gallardo había ayudado durante la guerra y su intervención le permitió acceder a la embajada española en Perpiñán, donde le asignaron el dinero necesario para llegar hasta Sète, donde estaba anclado el barco *Ciudad de Reus*, con el que iba a volver a Barcelona antes de la Navidad de 1939.[44]

---

[39] Dreyfus-Armand, G. *Op. Cit.* p. 105.

[40] Roca, P. *Op. Cit.* p. 60.

[41] Dreyfus-Armand, G. *Op. Cit.* p. 71.

[42] Disponible en línea: http://www.alianzaeditorial.es/minisites/manual_web/3491170/CAPITULO6/DOCUMENTOS/19_LeyRespPoliticas.pdf

[43] Dreyfus-Armand, G. *Op. Cit.* p. 72.

[44] Gallardo, M. *Op. Cit.* p. 50.

A partir de este momento, tras ocho páginas del texto de las memorias, Miguel Gallardo prosigue con el relato de su padre mediante viñetas. Francisco Gallardo llegó al puerto de Barcelona y fue directamente trasladado por la policía a un centro de detención, al que los detenidos jocosamente denominaban *Hotel Manguera*, ya que la dieta consistía en "un chusco de pan al día y todo el agua de la manguera que quisieras beber".[45] Allí fue consciente de lo terrible de la represión, puesto que cada día eran llamados muchos presos y tras ser trasladados por la guardia civil, la mayoría nunca regresaban. Unos días después lo llamaron a él y tras dar sus datos en un cuartel de la guardia civil, fue enviado a un nuevo centro de detención —en Montjuïc—, muy cerca de uno de los lugares donde las autoridades fusilaron a muchos presos políticos en Barcelona.

Allí las condiciones también eran muy duras, porque al maltrato físico, a la escasez de nutrientes y a la falta total de higiene se le añadía el miedo. La indefensión era total, como

ERA MUY DIFÍCIL ENCONTRAR UN SITIO PARA PONER LA MANTA EN EL SUELO Y MAS DIFICIL IR A UNO DE LOS 5 o 6 ASEOS QUE HABÍA PARA TODA AQUELLA GENTE. UN CHUSCO Y UNA LATA DE SARDINAS PARA SIETE ES LO QUE HABÍA PARA COMER. EL MUNDO SE ME CAYÓ A LOS PIES. YO YA NO CONOCÍA A NADIE ALLÍ.

Fig. 6. Viñeta de la página 53 de *Un largo silencio,* en que se aprecian las terribles condiciones del centro de detención cercano a Montjuïc.

muestra la anterior viñeta. Tras una breve estancia en este tétrico lugar, Francisco Gallardo fue trasladado a un campo de detención cercano a Reus. Allí tuvo la gran fortuna de que el oficial que dirigía el campo había sido compañero suyo de clase en su Linares natal y le concedió un trato privilegiado. Finalmente, tras las gestiones de su amigo y el pago de diversos sobornos por parte de la familia de Barcelona, Francisco Gallardo consiguió ser considerado "*Adicto al Glorioso Movimiento Nacional*" y por tanto, pudo salir del campo e iniciar una vida normal.[46]

El periplo de Antonio Altarriba por tierras francesas fue mucho más largo que el de Francisco Gallardo. Tras su paso por Burdeos, donde le fue imposible conseguir documentación en regla, el protagonista de *El arte de volar* se trasladó a Marsella. Allí fue detenido y llevado al campo de Agde, pero pocos días después fue trasladado a un granja en Guéret, para trabajar al servicio de una familia. Allí fue realmente feliz, a pesar de que el trabajo era duro y el suel-

[45] *Ibíd. p. 51.*

[46] *Ibíd.* p. 61.

do muy bajo. Ante la evolución de la segunda guerra mundial, las políticas de los alemanes respecto a los españoles se hicieron más duras y Altarriba fue detenido y llevado a un centro de detención en Limoges, en el que además de españoles también había judíos y polacos.[47]

La situación era terrible, ya que la mayoría de prisioneros pensaban que "los alemanes están perdiendo la guerra y necesitan mano de obra para sus fábricas… —nos meterán en el próximo tren y nos llevarán a Alemania…— y ya sabéis que de Alemania no se vuelve."[48] Un bombardeo aliado destruyó un muro del centro de detención y muchos prisioneros pudieron escapar. Antonio Altarriba fue uno de ellos y consiguió regresar a la granja de Guéret. Seguía siendo un fugitivo y tuvo que refugiarse en la montaña para escapar de las autoridades, y allí se reencontró con un compañero de la guerra que colaboraba con la resistencia. Antonio colaboró con ellos haciendo de chófer y participando en los sabotajes que llevaban a cabo. Poco después Alemania fue derrotada y Antonio fue partícipe de las celebraciones y de la felicidad general.

Antonio Altarriba se instaló en Marsella y tras varios años de vida relativamente tranquila, empezó a ser consciente de que aquel no era su lugar. Una vez uno de sus camaradas anarquistas de la guerra civil le dijo que en el congreso de la CNT celebrado en Toulouse se había aceptado la derrota y se había asumido que los aliados no harían nada contra Franco,[49] Antonio Altarriba decidió regresar a España. Para ello contó con la ayuda de una de sus primas de Zaragoza, que estaba casada con un empresario adicto al régimen con muy buenos contactos. Como en el caso de Francisco Gallardo, el retorno de Altarriba estuvo marcado por la necesidad de renunciar a su pasado para integrarse en la nueva España franquista.

El exilio en el norte de África

Paco Roca, además de optar por la ficción para recuperar la memoria histórica, eligió un episodio de nuestra historia menos conocido: el de los exiliados españoles que acabaron en el norte de África. El ficticio Miguel Ruiz, protagonista de *Los surcos del azar*, junto con sus compañeros —algunos de ellos, personajes históricos—, salieron del puerto de Alicante, como se ha dicho anteriormente, a bordo del Stanbrook. Su destino fue el puerto de Orán, pero como muestran diversos testimonios recogidos por Alicia Alted, tuvieron que estar más de veinte días sin poder desembarcar.[50] Tan solo pudieron salir del barco mujeres y niños, que fueron llevados a una antigua prisión.

Tras elegir como destino en *la gran opción* los campos de trabajo, el grupo de refugiados en el que estaba Miguel Ruiz fue a parar al campo de Morand, que en palabras de Alicia Alted "se encontraba en una zona muy inhóspita, donde soplaba con fuerza el siroco y se alcanzaban temperaturas superiores a los cincuenta grados en verano. Sus instalaciones, sobre todo

47 Altarriba, A. y Kim. *Op. Cit.* pp. 90-104.
48 *Ibíd.* p. 103.
49 *Ibíd. Op. Cit.* p. 129.
50 Alted, A. *Op. Cit.* p. 126.

al principio, fueron muy deficientes".[51] Allí se encontraron con otros exiliados que venían de Francia.

La segunda guerra mundial empezó y, tras la firma del armisticio entre Francia y Alemania, los exiliados españoles fueron llevados hacia el Sáhara. De camino, en un tren polvoriento, leyeron el discurso que Charles de Gaulle había dado en la BBC: "Yo, el General de Gaulle, actualmente en Londres, invito a los oficiales y a los soldados franceses que se encuentren en territorio británico, o que ahí vinieran a encontrarse, con sus armas o sin ellas."[52] Tenían esperanza, la lucha no había acabado.

El objetivo del gobierno de Vichy, al cual se habían unido los gobiernos coloniales, era construir el ferrocarril transahariano, que habría de unir el Mediterráneo con el río Níger cruzando el Sáhara de norte a sur.[53] Los maltratos a los republicanos eran constantes, ya que a su condición de refugiados y perdedores de una guerra, ahora debían añadir su condición de *rojos*. "La vida en estos campos fue muy dura, pues a los españoles se les aplicaba el régimen de prisioneros de guerra".[54] Aun así no desfallecían y fueron constantes las protestas y los sabotajes.[55]

Las peripecias de los exiliados siguieron el curso de los acontecimientos de la segunda guerra mundial, y cuando se creó el Cuerpo Franco de África (CFA), que luchaba contra las tropas alemanas y las leales a Vichy, los republicanos no dudaron en unirse. El grupo de Miguel Ruiz se alistó e inició la instrucción en Sidi Ferruch,[56] donde se sitúa el origen de la Nueve, "mandada por el capitán Raymond Dronne, era de claro predominio español y estaba mandada por oficiales procedentes del ejército republicano".[57] Lucharon en Túnez y poco después el CFA se disolvió y muchos de sus integrantes se unieron a De Gaulle y su ejército de la Francia Libre.

Después de luchar en Túnez, fueron a Marruecos, donde en octubre de 1943 empezaron la formación con armamento americano.[58] En Marruecos fue donde los republicanos españoles *bautizaron* sus vehículos con los nombres de las grandes batallas de la guerra civil, que posteriormente entrarían en París para liberar la ciudad de los alemanes y desfilarían en una posición de honor en los Campos Elíseos. "Los primeros vehículos blindados que llegaron a la capital francesa llevaban nombres tan sugerentes como *Madrid*, *Guernica*, *Teruel*, *Guadalajara* o *Don Quijot*".[59]

---

[51] *Ibíd.* p. 131.

[52] Roca, p. *Op. Cit.* p. 67.

[53] El documental *Cautivos en la arena* recupera la memoria sobre estos hechos. Disponible en línea http://www.rtve.es/television/20120323/cautivos-arena/509666.shtml

[54] Alted, A. *Op. Cit.* p. 133.

[55] Roca, P. *Op. Cit.* pp. 71-82.

[56] *Ibíd.* pp. 95-100.

[57] Dreyfus-Armand, G. *Op. Cit.* p. 119.

[58] Roca, P. *Op. Cit.* p. 140.

[59] Dreyfus-Armand, G. *Op. Cit.* p. 119.

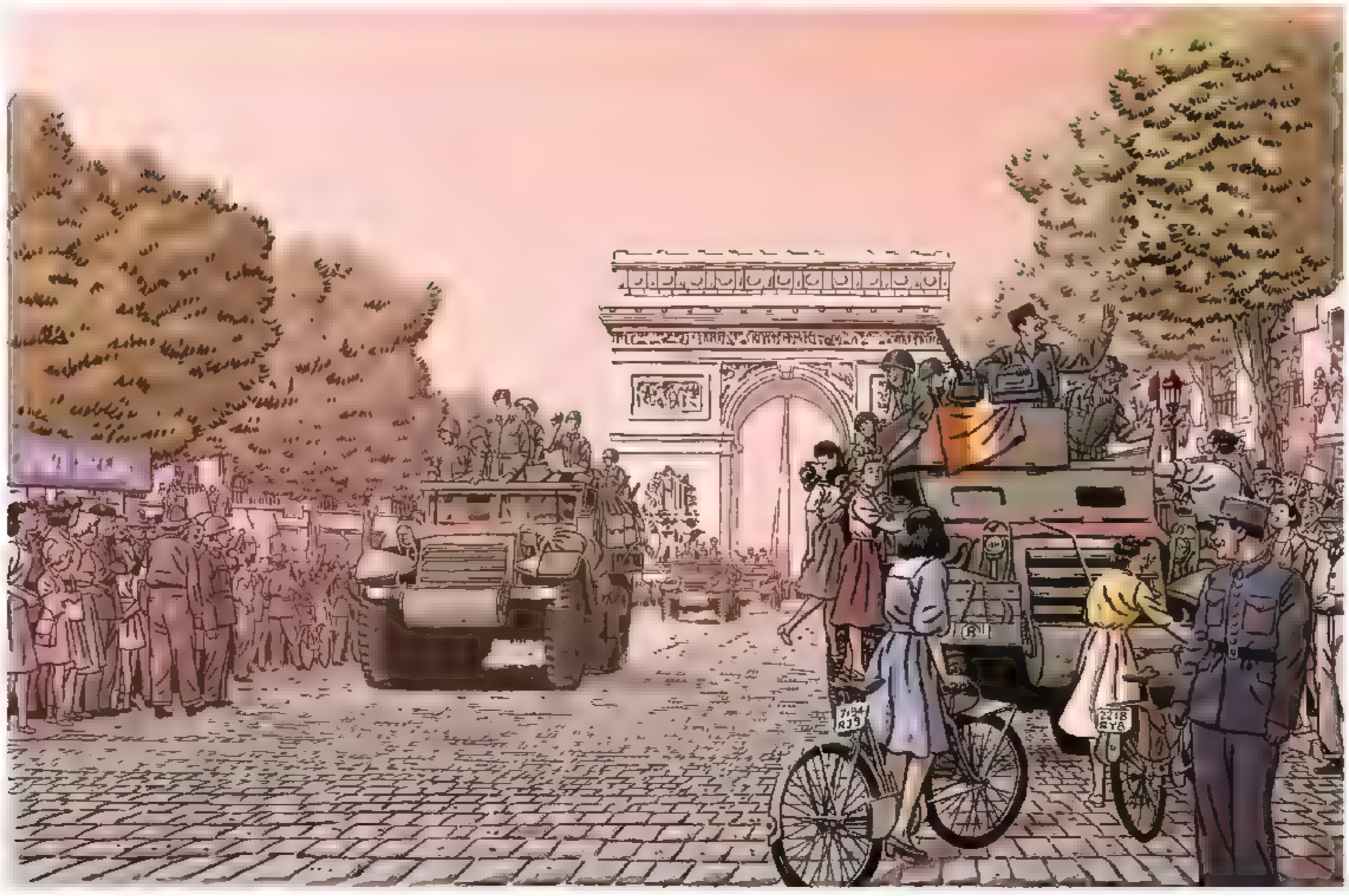


Fig. 7. Ilustración de Paco Roca para la portada de la edición francesa de *Los surcos del azar* con el blindado "Teruel" al frente con la bandera republicana, en el desfile de la victoria en París.

Tras la formación militar en Marruecos, los exiliados de la Nueve fueron trasladados a Inglaterra y desde allí desembarcaron en el continente para participar en algunos de los momentos más decisivos de la contienda: la liberación de París, la campaña de Alsacia o la captura de Berchtesgaden, el *Nido del Águila* de Hitler.

La invasión aliada: la última esperanza

La implicación de los republicanos españoles en la lucha contra la Alemania nazi fue muy importante desde el inicio de la ocupación, ya que "vencidos en una guerra civil que consideraban que no había terminado, la victoria de los aliados contra los regímenes nazi y fascista debía conducir, según ellos, al restablecimiento de las libertades republicanas en España".[60] Los relatos de Antonio Altarriba y Paco Roca, muestran cómo los exiliados veían la segunda guerra mundial como una continuación de la guerra civil; y que por tanto, una derrota de Hitler y Mussolini iría indiscutiblemente unida a una derrota de Franco.

En el caso de Altarriba, su unión a la Resistencia estuvo marcada por este sentimiento, como se aprecia cuando, ante la desilusión de uno de sus compañeros que asegura que esa no es su guerra, él afirma: "es una batalla más de nuestra guerra... —una vez derrotado Hitler, Fran-

[60] Alted, A. *Op. Cit.* p. 93.

co caerá como fruta madura".[61] Cuando acabó la segunda guerra mundial, el sentimiento general entre los españoles era de esperar que los aliados decidieran, como era lógico, echar a Franco del poder. Una vez la CNT asumió la derrota y la inexistencia de un plan aliado para derrocar al dictador español, Altarriba, muy desilusionado, decidió regresar a España.

En *Los surcos del azar* la nostalgia de España y la esperanza de derrocar a Franco están muy presentes a lo largo de toda la obra. A la frustración por ir observando que la invasión de España se postergaba, los exiliados republicanos que estaban dando su vida por Francia y por derrotar al nazismo y el fascismo, se le añadía la sensación de ser relegados al olvido. Paco Roca muestra este hecho mediante dos ejemplos: la conversación entre Miguel Ruiz y el autor en la página 242, en que el ficticio exiliado dice que la BBC atribuyó a los ingleses la captura de Écouché; y el olvido de los luchadores extranjeros en el discurso de la victoria de Charles De Gaulle.

Una vez liberado París, aunque la guerra contra Alemania aún no había acabado, los exiliados españoles pensaban que la liberación de España sería inminente. No eran los únicos que pensaban de este modo, como Paco Roca muestra con la presencia del escritor Ernest Hemingway en una fiesta de celebración en la que afirma que la liberación de Madrid seguirá a la de París.

El hecho más importante en este sentido, fue la invasión de la Vall d'Aran. En palabras de Luis Bermejo citadas por Alicia Alted: "nuestra misión no era de ir a liberar Alemania, para lo cual había fuerzas suficientes, sino que nosotros debíamos concentrar nuestros esfuerzos en el futuro de la liberación de España."[62] Esta visión es compartida por Miguel Ruiz y por Estrella, su pareja, que deciden unirse a la lucha armada y abandonar el ejército en su lucha contra Alemania. Tras un trágico accidente, Miguel Ruiz no pudo unirse a la invasión, pero años después, en sus conversaciones con Paco Roca, reconoce que "La invasión del Valle de Arán debía ser la chispa que prendiese la sublevación contra Franco, pero fue una derrota total".[63] En la ficción, Miguel Ruiz renunció definitivamente a la lucha contra Franco, como hizo también Antonio Altarriba y como hicieron miles de españoles que como afirman los hermanos Vilamosa: "En el 45, 46, comprendimos que ya no había nada que hacer para volver a España [...] veíamos que a nadie le interesaba que aquello [la España de Franco] se arreglara completamente [...] y quizás el miedo de que hubiera una desestabilidad de nuevo".[64]

Conclusiones

El principal objetivo de este estudio era dilucidar si el cómic era un medio útil para la recuperación de la memoria histórica. Tras analizar cómo *Un largo silencio*, *El arte de volar* y *Los surcos del azar* presentan el exilio de los republicanos españoles, la respuesta solamente puede ser afirmativa.

---

[61] Altarriba, A. y Kim. *Op. Cit.* p. 114.
[62] Alted, A. *Op. Cit.* p. 96.
[63] Roca, P. *Op. Cit.* p. 311.
[64] Alted, A. *Op. Cit.* pp. 99-100.

El cómic ha sido tradicionalmente un medio denostado y considerado apto únicamente para el entretenimiento infantil y juvenil; pero en las tres últimas décadas esta consideración ha cambiado sustancialmente, a pesar del recelo de grandes sectores de la sociedad. En el caso concreto de la memoria y de la Historia, desde la irrupción de *Maus*, muchos autores empezaron a ser conscientes de la capacidad intrínseca del cómic para recuperar el pasado.

El cómic, entre muchas otras, posee tres grandes virtudes que lo hacen especialmente útil en la labor de recuperación de la memoria histórica: es muy versátil —como se ha observado en las tres obras analizadas—; es accesible para el gran público, ya que la presencia de dibujo y otros elementos visuales lo hace atractivo para muchas personas a las que un libro de Historia alejaría de la materia; y, por último, necesita de la implicación total del autor, ya que es su visión de la historia la que vemos reflejada, a diferencia de una novela, que puede tener una lectura mucho más abierta.

Las tres novelas gráficas analizadas utilizan tres mecanismos diferentes para recuperar la memoria del exilio, y a pesar de ello, las tres son tremendamente eficaces. Si en *Un largo silencio* asistimos directamente a la rememoración de los recuerdos de Francisco Gallardo, con la ayuda del dibujo de su hijo; en *El arte de volar*, es el hijo quien transmite su visión de la vida de su padre a partir de las memorias de este, pero somos testigos de la historia como si fuera el padre quien nos la explica; y finalmente, en *Los surcos del azar*, Paco Roca juega con nosotros y crea un personaje y una situación que podrían ser perfectamente reales, y de esta manera consigue aportar mayor verosimilitud a la historia de los republicanos que se enrolaron en la Nueve.

Mediante la comparación de los episodios de las novelas gráficas estudiadas con las obras académicas de Alicia Alted y Geneviève Dreyfus-Armand sobre el exilio, creo que ha quedado demostrado que ambas visiones son prácticamente idénticas. Por tanto, es posible afirmar que el cómic puede funcionar como un medio para acercarnos al pasado. Evidentemente, como con toda obra artística, es necesario que el autor tenga la voluntad de documentarse o de ser fiel a los relatos de las personas que participaron en determinados hechos.

Por último, me gustaría hacer una reflexión sobre el exilio. Los españoles que habían perdido la guerra civil y habían luchado contra el nazismo y que con su esfuerzo habían contribuido a liberar Europa, fueron abandonados por el pragmatismo y el devenir histórico de sus teóricos aliados. Además, la situación política española, con casi cuarenta años de dictadura y una transición no tan modélica como la presenta la versión oficial,[65] condenaron al olvido a los miles de españoles y españolas que habían luchado por la libertad. Estas tres novelas gráficas son también un merecido homenaje, no solo a Francisco Gallardo, a Antonio Altarriba Lope y a los combatientes de la Nueve, sino a todas esas personas que no recibieron en vida el trato que merecían por el sacrificio que habían llevado a cabo. La memoria histórica es la guerra contra el olvido, en muchos casos premeditado, y esta guerra no la podemos perder.

[65] Rodríguez, E. "¿Nos sirve hoy la transición?". Disponible en línea: https://www.diagonalperiodico.net/la-plaza/26101-nos-sirve-la-transicion.html

Fig. 8. Viñetas de la página 226 de *Los surcos del azar.*

Bibliografía

Aguilar, P. *Políticas de la memoria y memorias de la política*. Madrid, Alianza, 2008.

Altarriba, A. y Kim. *El arte de volar*. Alicante, Edicions de Ponent, 2009.

Alted, A. *La voz de los vencidos. El exilio republicano de 1939*. Mad rid, Aguilar, 2005.

Arroyo Redondo, S. "Formas híbridas de narrativa: reflexiones sobre el cómic autobiográfico", *Escritura e imagen*, Vol. 8 (2012), pp. 103-124.

Barrero, M. (Ed.) *Tebeosfera*. Bilbao, Astiberri, 2005.

- *La novela gráfica. Perversión genérica de una etiqueta editorial* [en línea]. Disponible en http://www.literaturas.com/v010/sec0712/suplemento/Articulo8diciembre.html

De La Fuente, M. "La memoria en viñetas: Historia y tendencias del cómic autobiográfico", *Signa*, Vol. 20 (2011), pp. 259-276.

Dreyfus-Armand, G. *El exilio de los republicanos españoles en Francia. De la guerra civil a la muerte de Franco*. Barcelona, Crítica, 2000.

Font, J. "Contra la nostalgia (y a favor). El rescate de la memoria democrática como identidad civil", en Vinyes, R. (ed.) *El estado y la memoria. Gobiernos y ciudadanos frente a los traumas de la historia*. Barcelona, RBA, 2009, pp. 371-392.

Fuentes Vega, A. "Carlos Giménez. ¿Una autobiografía?", *Escritura e imagen*, vol. 8 (2012), pp. 313-323.

Gallardo, F. y Gallardo, M. *Un largo silencio*. Bilbao, Astiberri, 2012.

García, S. *La novela gráfica*. Bilbao, Astiberri, 2010.

García, S. (coord.) *Supercómic. Mutaciones de la novela gráfica contemporánea*. Madrid, Errata Naturae, 2013.

Gual, O. *Viñetas de posguerra. Los cómics como fuente para el estudio de la historia*. Valencia, Universitat de Valencia, 2013.

– "El cómic como fuente histórica: el falso testimonio de Tintín en el Congo Belga", *Espacio, tiempo y forma*, Serie V Hª Contemporánea, 2011.

Guiral, A. (coord.) *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics*. Volumen 10: "Álbumes, libros y novelas gráficas". Torroella de Montgrí (Girona), Panini Comics, 2013.

Hafter, E. Representaciones del pasado en una novela gráfica sobre la guerra civil española: memorias en conflicto en *Un largo silencio*, de F. Gallardo Sarmiento y M. A. Gallardo", *Primer Congreso Internacional de Historietas Viñetas Serias* (2010), Buenos Aires.

Mesa Freizas, R. "Historias de la guerra con Paco Roca, Gallardo y Antonio Altarriba" en *Cosas de Absenta*. [en línea]. Disponible en: http://srabsenta.blogspot.com.es/2013/12/historias-de-la-guerra-con-paco-roca.html

Pérez, P. "Un silencio más largo" en *Es muy de cómic. Viñetas, dibujos y alrededores*. [en línea]. Disponible en: http://pepoperez.blogspot.com.es/2012/04/un-largo-silencio-francisco-gallardo.html

Roca, P. *Los surcos del azar*. Bilbao, Astiberri, 2013.

Spiegelman, A. *Metamaus. Viaje al interior de un clásico moderno, Maus*. Barcelona, Random House Mondadori, 2012.

Varillas Fernández, R. "El cómic, una cuestión de formatos (2): revistas de cómics, fanzines, mini-cómics, álbumes y novelas gráficas", *CuCo Cuadernos de cómic*, vol. 2 (2014), pp. 7-33.

Vich, S. *La historia en los cómics*. Barcelona, Glénat, 1997.

Vilches, G. *Breve historia del cómic*. Madrid. Nowtilus, 2014.

Vinyes, R. (Ed.) *El estado y la memoria. Gobiernos y ciudadanos frente a los traumas de la historia*. Barcelona, RBA, 2009.

La narrativa de Harold Foster: más allá de la grandeza del ilustrador

Marina Segarra García

Marina Segarra García (Valencia, 1958) es Licenciada en Historia del Arte por la Universitat de València (UV) y Licenciada y Doctora en Bellas Artes por la Universitat Politècnica de València (UPV), en donde es profesora en la Titulación de Comunicación Audiovisual (UPV-Campus de Gandía), titulación de la que fue ponente de su plan de estudios y responsable de su implantación y dirección académica. Ha impartido diversos cursos en *Máster* y *Doctorado* y dirigido Proyectos de *Innovación Educativa en Nuevas Metodologías Docentes* y en *Investigación Aplicada al Campo de la Recuperación Patrimonial de las Historietas*. A nivel profesional ha sido editora y directora de la Revista de historietas "*Marca Acme*" (UPV,1986) y de los cuadernillos "*Acme Travels*" (Producciones Acme, 1988) y ha trabajado como guionista en el Comic-Book "*Opium*" de Daniel Torres (Norma Editorial,1989), en terreno audiovisual, ha sido también directora, guionista, realizadora y montadora de diversas piezas audiovisuales, exhibidas tanto en televisión local como nacional y en distintos festivales. Actualmente también es la directora académica de la Revista Audiovisual On-Line "La Mirada Cautiva" (http://www.lamiradacautiva.webs.upv.es) y de las Jornadas Miguel Silva de Type in Motion: "*Un Tipo Inquieto*" (patrocinadas por ESAT).

Fecha de recepción: 9 de junio de 2015

Fecha de aceptación definitiva: 24 de julio de 2015

Resumen

En este artículo tratamos de reflexionar sobre las técnicas narrativas utilizadas por Harold Foster para transmitir la trama a su lector. Clarificar algo que sigue siendo un tema de debate: la ausencia de *bocadillos* en toda la saga de *El Príncipe Valiente*. Foster utilizará la voz de un narrador omnisciente en todas las viñetas, hecho por el que se tilda de narrador anclado en técnicas obsoletas. Queremos demostrar sucintamente lo esencial del medio y como Foster hace uso de ello y aproximarnos también a los motivos que tuvo para abordar sus relatos de estas aventuras como lo hizo.

Palabras clave: Harold Foster, bocadillos, técnicas narrativas, narrador omnisciente, cooperación lectora.

Abstract

In this article we try to reflect upon the narrative techniques used by Harold Foster to transmit the plot to his readers. We try to clarify something that remains a topic of debate: The absence of speech bubble throughout the saga of Prince Valiant. Foster used the voice of an omniscient narrator in all the frames, a fact which is labeled by Harold Foster as a narrator anchored in obsolete techniques. We briefly demonstrate how essential the media is and how Foster uses it. We also examine the reasons he had for tackling the narratives of these adventures the way he did.

Key words: Harold Foster, Balloons, Narrative Technics, Omniscient Narrator, Reading Cooperation

Cita Bibliográfica

Segarra García, M. "La narrativa de Harold Foster: más allá de la grandeza del ilustrador", en *CuCo, Cuadernos de cómic* n.º 4 (2015), pp. 35-58

Mientras todo el mundo al evocar el trabajo de Harold Foster centra su atención en la grandiosidad y maestría de su dibujo, hasta el punto de considerar al autor de *Valiant* como *el Príncipe de los ilustradores*[1] del siglo xx, el reto de las siguientes líneas es reflexionar sobre lo que muchos, al comentar su obra, eluden a menudo o pasan de puntillas: la técnica narrativa o métodos utilizados por Foster para transmitir la trama a su lector. La narrativa de un Foster, narrador de aventuras gráficas, en un momento de la ya avanzada década de los años 30, cuando el lenguaje de la historieta era ya un hecho y estaban prácticamente definidas sus estrategias y los recursos básicos de expresión narrativa[2] o todo aquello que lo había convertido en un medio, si bien aún joven, distinto, peculiar e inconfundible.

A principios de 1937, fecha en que vio la luz la primera entrega de *El Príncipe Valiente*, era pues un tiempo en el que había quedado establecido como un importante elemento de identidad del cómic la utilización del *bocadillo* como metáfora de los diálogos y con él, los múltiples recursos para la evocación gráfica de las distintas *voces de los personajes en el papel*, del tono y modulación de palabras y pensamientos de sus protagonistas y hacer así que el relato "transcurra" ante la mirada del lector sin necesitar un explicador externo que le comente lo que sucede[3] —tal y como ocurría en Aleluyas o *Aucas*— y por tanto como algo no solo singular, sino inherente y definitorio del medio.

> Hal Foster, por el contrario, seguirá construyendo el relato mediante una omnisciente presencia de la voz del narrador en todas las viñetas,[4] a través de esas letras impresas inscritas en cada uno de los planos —si bien meditadas selecciones y representaciones de instantes precisos y evocadores—, algo que sin duda más de un autor lo ha referido como una persistencia del sistema de narración primitivo, mas propio y cercano a las protohistorietas o a los elegantes libros ilustrados de principios de siglo, tal y como lo expresa Mark Schultz:[5] Con mucha frecuencia leemos críticas poco halagüeñas sobre las tiras de Tarzán o El Príncipe Valiente que las tildan de "textos ilustrados" en contraposición a narraciones secuenciales empleando el lenguaje exclusivo de redacción de los cómics. Si bien es cierto que su predilección por evitar los bocadillos de diálogo a favor de la cartela rectangular, así como la clásica construcción de sus viñetas, a menudo estáticas, acercan en gran medida su obra a los libros ilustrados tradicionales; no obstante, esto constituye tan solo rasgos superficiales de estilo que obviamente distraen la atención e impiden apreciar las características genuinas que ocultan.[6]

[1] Apropiándome del nombre que da título a la interesante biografía sobre este autor escrita por Brian M. Kane: *Hal Foster. Príncipe de ilustradores. Padre de las tiras de aventuras*. Barcelona, Planeta DeAgostini, 2006.

[2] Sin olvidar que todo lenguaje, por el hecho de serlo, está en continua evolución, buscando técnicas y recursos particulares para cada nueva historia a contar.

[3] Cfr. Segarra, M. "La mirada del lector y el devenir del relato gráfico." En *Quaderns de filología. Estudis de Comunicació,* n.º 3 (2008), pp. 195-221.

[4] Lo que motiva los aún hoy frecuentes debates sobre si considerar o no su obra como historieta pura.

[5] Schultz, junto al dibujante Gary Gianni, fue desde el 21 de noviembre de 2004 el escritor de los guiones de *El Príncipe Valiente*, contratado por el King Features Syndicate para la edición contemporánea de la leyenda Artúrica. Schultz sucedió al escritor Cullen Murphy, hijo del dibujante John Cullen Murphy quién en estrecha colaboración con Foster, se haría cargo del dibujo de *El Príncipe Valiente* a partir del 23 de mayo de 1971, cuando una avanzada artritis impediría a Harold Foster realizar él mismo los dibujos. Cullen hijo, trabajó junto a ellos en los guiones, dejando la saga tras la muerte de su padre.

[6] Kane, Brian M. *Op. Cit.*, p. 200.

Para realizar una aproximación a esas *características genuinas* del trabajo narrativo que Foster concibió para la construcción de las historias épicas de su *Príncipe Valiente*[7] *y* desentrañar las aportaciones de su particular sistema de relato, junto a su coherencia o no como técnica narrativa adecuada a la *forma* del medio historieta, lo primero que debemos observar es el *acto* de narración y advertir su *efecto*. Efecto no en cuanto al contenido argumental —lo relatado—,[8] sino en *el modo como se nos da a conocer la historia de El Príncipe Valiente*.

Frente a las críticas que tienden a separar la ilustración de las palabras del narrador diremos que por contra para un análisis de la narración, lo importante precisamente son las relaciones estructurales entre todos sus elementos expresivos, ya que la idea de estructura implica la de función.

1. La utilización de la voz de un narrador omnisciente: Una elección consciente por parte de Foster.

Empecemos por considerar las posibles motivaciones que pudo tener Foster para mantener esa voz de un narrador omnisciente, como uno de los ejes que estructuran su estrategia narrativa: un narrador externo a la historia y explícito y por tanto una voz que no está *na-*

15 DE MAYO DE 937
Príncipe Valiente
EN TIEMPOS DEL REY ARTURO
POR HAROLD R FOSTER
SINOPSIS
EL ENCUENTRO CON EL GRAN CABALLERO SIR LANCELOT ENCIENDE EN EL PRINCIPE VALIENTE EL DESEO DE SER TAMBIÉN CABALLERO. LE PREGUNTA AL JOVEN CAMPES NO DÓNDE PUEDE OBTENER UN CABALLO.
"¡SI VOY A SER CABALLERO COMO SIR LANCELOT, NECESITARÉ UN CABALLO!"
"SI NO TIENES DINERO PARA COMPRARLO, PUEDES CAPTURAR UNO DE LOS CABALLOS SALVAJES QUE VAGAN POR LAS DUNAS".
ES UN VIAJE DE TRES DÍAS HASTA LAS DUNAS Y EL MAR, Y POR EL CAMINO VAL APRENDE SOBRE CABALLOS.

FIG. 1. Viñetas n.º 1 y 2 de la plancha n.º 14 (15-V-37). Fuente: *Príncipe Valiente* Vol.1: 1937-1938 Manuel Caldas Ed. (2006). © King Features Syndicate, Inc.

[7] Soy consciente de la imposibilidad de resolver, aquí y ahora, el reto impuesto por el tema elegido. No solo por la extensión desmesurada que cobraría su estudio, el propio volumen de la obra de Foster, las abundantes ediciones realizadas de la saga y la particular complejidad del asunto. Es por ello que he creído conveniente abordar un estilo de escritura en el que continuamente daré paso a la voz de otros autores, entrelazando mis palabras junto a otras muchas que irán apareciendo como citas directas, a veces algo extensas, pero seguro más enriquecedoras que su resumen, intentando de ese modo construir una reflexión coral y con un solo objetivo: considerar detenidamente algunos temas que creo se encuentran vinculados y no han sido referidos al tratar este tema, con voluntad de cambiar el rumbo de los debates.

[8] No es mi intención indagar la relación existente entre la historia de esta saga con su referente histórico, ni tampoco adentrarme en un análisis del género de aventuras y la verosimilitud.

turalizada, al no pertenecer a ninguno de los personajes inmersos en los acontecimientos relatados. El narrador de Foster es una voz anónima (sobre la que deberíamos preguntarnos ¿quién habla?) que nos expone ciertas informaciones sustanciosas y "objetivas" y que sin duda refiere y remite sobre una "conciencia" que tiene el conocimiento de todo. Por el contrario la naturalización y el uso de los personajes como mediadores en el relato visual es lo que permite al lector acceder al conocimiento de lo que sucede "presenciándolo", pero a su vez, es también lo que consigue que el propio lector deje de ser consciente y olvide el artificio narrativo: pues para poder conocer la historia *observa* lo que está pasando, reconstruyendo, deduciendo y completando continuamente la información que se le muestra en cada viñeta —incluso el propio relato le obliga a menudo a realizar anticipos sobre lo que puede llegar a pasar (que serán gratificados o rechazados conforme avance la acción)—.[9] El lector, de este modo, queda atrapado en la recreación y *confección* del propio relato y al participar en la reconstrucción de la historia contada, sin querer, pierde la noción de que aquello es un artificio.

SE TOPAN CON LOS LUGAREÑOS QUE HUYEN DE UN DRAGÓN QUE HA SURGIDO DEL MAR.
"ES MI DEBER DE CABALLERO MATAR A ESE DRAGÓN".
ESPOLEAN A SUS MONTURAS Y DIVISAN AL GRAN COCODRILO MAR NO.

FIG. 2. Viñetas n.º 3, 4 y 5 de la plancha n.º 17 (6-V-37). Fuente: *Príncipe Valiente* Vol.1: 1937-1938 Manuel Caldas Ed. (2006). © King Features Syndicate, Inc.

No obstante debemos evidenciar que en el acto narrativo absolutamente todas las "voces", incluso las directas, aun estando "naturalizadas" por quedar vinculadas a los diferentes personajes participantes, son también estrategias narrativas, decisiones sobre la información que deben transmitir en ese preciso momento de la historia y por tanto todas ellas (narrador implícito, explícito y personajes) son un acuerdo, un pacto tácito, fruto de la convención narrativa. Rafael Marín[10] escribe al respecto: "Si Foster hubiera utilizado bocadillos (y solo aparece un breve conato de bocadillo entre las viñetas 1 y 2 de la página 14) —vid. Fig. n.º 1 , su dibujo se hubiera visto ensombrecido, la narración habría quedado lastrada e infan-

[9] Vid. al respecto Eco, U. "El Lector Modelo", en *Lector in fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo*. Barcelona, Lumen, 1993, pp.73-79, en donde el autor desarrolla un interesante análisis de esos mecanismos de cooperación —si bien para el texto literario— partiendo de la evidencia de que un texto siempre está incompleto, plagado de cosas "no dichas" y es el destinatario, su lector, quien lo actualiza dándole el significado real, completando así su contenido. Pero para ello todo debe de estar ya previsto desde el propio texto narrativo, gracias a complejas acciones expresivas que buscan apelar esa cooperación del lector, para que sea él quien interprete y reconstruya el verdadero sentido de lo dicho, reconstruyendo de este modo lo sucedido.

[10] Marín, R. *Hal Foster. Una épica postromántica*. Madrid, Ediciones Sins Entido. 2004, p.44.

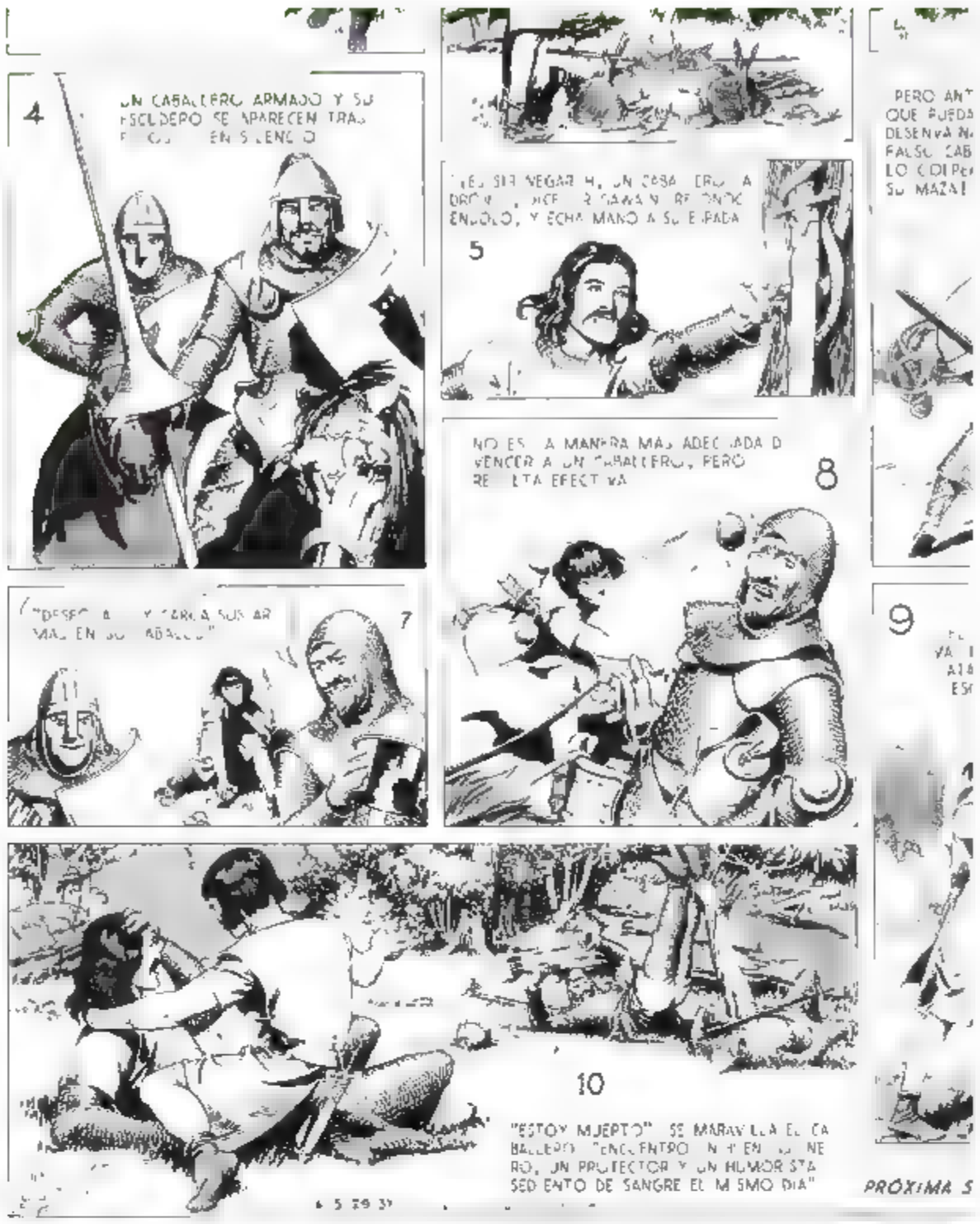


FIG. 3. Viñeta 7 de plancha n.º 16 (detalle).
Fuente: *Príncipe Valiente* Vol.1: 1937-1938 Manuel Caldas Ed. (2006). © King Features Syndicate, Inc.

tilizada, y el aliento épico se habría perdido". Sin embargo es interesante observar como Foster utiliza el estilo directo en los diálogos sin ningún comentario del narrador con otro código, el del entrecomillado, en muchas más viñetas y planchas de las que comenta Marín, y a lo largo de toda la saga, algo que pasa totalmente desapercibido.

Aunque volveremos a tratar este tema más adelante, nuestro lector puede observar como existe esa locución directa del personaje a lo largo de todas las entregas de *El Príncipe Valiente*. Así y en esta primera época (1937-1938) la encontramos también en la plancha n.º 17 (29-V-37) —vid. Fig. n.º 2— o en las 20/24/26/40/41/etc. Hay que resaltar la extraña aparición de un bocadillo, como tal, en la viñeta 7 de plancha n.º 16 —vid. Fig. n.º 3— en donde las comillas han sido sustituidas por el código convencional del globo con apéndice y que como se puede ver distorsiona claramente el ecosistema narrativo-visual ideado por Foster. Es casi imposible precisar la autoría de este elemento —aunque se encuentre en la edición original—, en la medida que para el mundo editorial la rotulación original ha sido desde siempre un elemento poco o nada respetado.

Un caso espectacular sería la publicación en España de *El Príncipe Valiente* entre 1959 y 1960, a cargo de la Editorial Dólar dentro de su *Colección Novelas Gráficas: Series Amarilla y*

Sepia y en donde, además de re-maquetar todas las planchas para adaptarlas a su formato de publicación, se crearon bocadillos para alojar los diálogos directos de los personajes.

De modo que si bien Hal Foster no hace un uso estricto de la convención y de las amplias posibilidades expresivas de los bocadillos, utiliza el entrecomillado bajo una función idéntica a ellos: como *indicadores fonéticos* y, como intentaremos demostrar, no es por estar anclado en una técnica narrativa obsoleta sino como fruto de una decisión como autor —más adelante abordaremos este asunto—: la de integrarlos bajo el mismo tratamiento estético que el del resto de letra impresa.[11] Así y ante la ya clásica distinción entre diálogo indirecto [aquel que nos es referido también por la voz del narrador ["sí"— responde el caballero— o "(…)"—dice el rey Arturo—, etc.] y el directo —sin mediación alguna—, la historieta utiliza el *globo* o *bocadillo* como código y convención metafórico-visual para representar el diálogo directo de los personajes. Un código rico en modulaciones expresivas, gracias a las variaciones de su forma, a la cualidad de su trazado, a su grafismo y que al igual que su *apéndice,* cuya función es la de indicar la *fuente* de procedencia y la pertenencia de la locución, nos proponen matices de la locución de los personajes bien enriquecedores, matices tales como el volumen de la voz, el estado emocional del personaje, un pensamiento, etc. En sí, un importante y significativo *contenedor* de la *representación naturalizada* del diálogo directo. Foster, por el contrario, utiliza en mayor medida el diálogo indirecto pero también hace uso —como hemos podido ver—, de la voz directa de sus personajes, si bien en ocasiones muy concretas. En ese caso, el código del bocadillo ha sido sustituido por el de las *comillas*. Es cierto que el autor pierde con ello toda una serie de recursos expresivos asociados al código generalizado del bocadillo pero, rigurosamente, ambos casos son un sistema metafórico de "representación" de los diálogos en estilo directo.

El conflicto de Foster-narrador y su resolución discursiva

Tras la decisión de abandonar Tarzán, dejándola sin ni siquiera esperar a terminar el episodio, nos encontramos con un Foster ya maduro de 44 años, adiestrado en el arte del dibujo minucioso y descriptivo, que desea realizar una obra plenamente propia[12] y hacerse cargo enteramente de la creación de todo un *universo* gráfico sin tener que depender de terceros, en su caso, de un proceso de adaptación y de encargo como lo era el del relato de E. R. Burroughs, *Tarzan of the Apes*. Pero al enfrentarse ante su propio acto de creación de esta gran historia y por tanto ante la definición de estrategias para narrar las aventuras de Val, aparece el conflicto: es evidente que existía una política editorial por la que se pretendía

[11] Foster no solo consideraba que la rotulación era un arte en sí mismo sino que no debería de haber escisión entre texto e imagen, o como él mismo nos dice: "Las letras deben parecer grises cuando las miro de soslayo. Si percibes un área negra es que algo ha salido mal" (Kane. *Op. cit.* p. 128) la intención de Foster, por lo tanto, era que todo quedase armónicamente entonado, conformando una misma unidad visual.

[12] De hecho la primera propuesta de ese proyecto marcadamente personal de Foster, como se sabe, no será admitida por la *United Feature Syndicate* para quien estaba desarrollando Tarzán. Para esa nueva saga, además de contar con un protagonista heroico que no debía ser "un pomposo príncipe", Foster quería claramente situarla en un conciso momento histórico que además le permitiera libertad de creación si bien minuciosamente documentada y construida de manera verosímil.

"elevar el nivel de calidad" de las tiras cómicas[13] pero, aun con ello, la resolución de Foster sobre cómo narrar no podemos enmarcarla como fruto de una mera estrategia de mercado, en la que un gran ilustrador asume la tarea de relatar y por tanto, omitiendo muchos de los recursos propios del lenguaje de los cómics, utiliza la facilidad de la palabra para contar y el virtuosismo del dibujo para describir, a modo ilustrativo, lo dicho. Por contra, la creación de un relato extenso y complejo, de corte naturalista —un reto aún para el medio en aquellos momentos— alejado de las tiras cómicas[14] es parte de su conflicto como narrador, como lo encontramos perfectamente esbozado en las palabras de Mark Schultz:[15]

> Con las limitaciones de espacio que implica una tira cómica la información que se extiende por toda la secuencia necesariamente reduce la escala de la historia que se está contando. Uno no puede narrar una historia repleta de acontecimientos en el transcurso de tanto tiempo si decide emplear bastantes viñetas para relatar una sola acción, es decir, una parte característica de información. Del mismo modo, si se comprime mucha información en una viñeta se corre el riesgo de sacrificar cierta intimidad con las acciones del personaje y de perder de algún modo la fluidez narrativa.

Un similar argumento lo leemos también en palabras del propio biógrafo:[16]

> Debido a las limitaciones que le imponía el espacio, el texto y los dibujos debían avanzar juntos pero por separado. Explicar un solo dibujo era un esfuerzo inútil; así pues, Foster decidió intencionadamente narrar el espacio que había entre las viñetas. Se convirtió en la voz de los sentimientos de sus personajes e infundió a estos de vida y emociones con una prosa lírica y sencilla. Los personajes compartían secretos con los lectores y con nadie más, ni siquiera con los otros personajes de la página. Pensamientos ocultos, esperanzas, sueños de aventuras y sueños de amor fueron conocidos solo por unos pocos privilegiados que seguían lo que Hal calificaba como "romance ilustrado".

Paradójicamente será esa misma técnica narrativa la que lo inscriba como el padre indiscutible de la historieta de aventuras en la historia del medio. Toda una evidente contradicción

---

[13] Tal y como lo refiere Will Eisner: "En algún momento, a mediados de los treinta, los sindicatos de prensa decidieron que querían mejorar la calidad de sus cómics, así que contrataron a ilustradores como Alex Raymond. La idea era que entrase gente con calidad (...) Los sindicatos de prensa contrataron a grandes ilustradores. Hal Foster fue uno de ellos, Alex Raymond fue otro, y había algunos otros ilustradores, maestros del lápiz y la tinta, que fueron contratados para hacer tiras. La idea era: consigamos calidad. Su idea de calidad era que los dibujos fueran mejores". En Eisner, W. y Miller, F. *Eisner/Miller*. Barcelona. Norma Editorial, Colección: Will Eisner n.º 16, 2006.

[14] Contrariamente a la política editorial habitual por la que toda nueva serie debía pasar primero por el formato de publicación como tira diaria (*dailystrip*) para, una vez demostrado su éxito, saltar a las páginas dominicales ya bajo el formato del *Sunday* —a toda página y a color— Foster quiso lanzar desde el principio su nueva saga a página completa, uno más de los motivos de desacuerdo con la United Feature Syndicate [Cfr. Vázquez De Parga, S.: *Harold R. Foster*. Barcelona, Toutain Editor, Col. Cuando el cómic es nostalgia Vol. 3. (1983), p. 44-45]; de modo que *El Príncipe Valiente* aparecería publicado desde el principio en un gran formato, si bien y curiosamente lo haría primero en sábado (13 de febrero de 1937) —al igual que las siguientes 65 primeras planchas de la serie— y solo a partir del 15 de mayo de 1938 se convertiría en auténtico dominical.

[15] Cit. en Kane. *Op. cit.* p. 204.

[16] Kane. *Op. cit.* p. 115.

2 DE OCTUBRE DE 1937
Príncipe Valiente
EN TIEMPOS DEL REY ARTURO
POR HAROLD R FOSTER
SINOPSIS:
VAL Y GAWAIN MATAN A LOS CARCELEROS, ESCAPAN DEL CALABOZO Y, PROTEGIDOS POR EL BOLGOR O DEL SALÓN DE BANQUETES, SUBEN HASTA LOS DORMITORIOS DEL CASTILLO.
SE REFUGIAN EN LOS APOSENTOS DEL BARÓN.
Y DISFRUTAN DE TODOS LOS LUJOS DISPONIBLES Y DE LOS SERVICIOS DE UN CRIADO.
ORDENAN LA CENA.
Y DISFRUTAN DE UNAS HORAS DE BIEN GANADO SUEÑO EN LA GRAN CAMA DEL BARÓN.
AL AMANECER, LOS SONIDOS DE LA FIESTA SE APAGAN EN EL SALÓN DE BANQUETES Y LOS DOS SE DIRIGEN AL TEJADO, DONDE ESTÁ LA CUERDA DE VAL.
ALLÍ, VAL LE EXPLICA A GAWAIN SU OSADO PLAN DE FUGA Y SE DESLIZA HASTA EL MURO DEL PATIO.
PRONTO LO DESCUBREN. SUENA LA ALARMA Y LOS ADORMILADOS SOLDADOS CORREN A CAPTURARLO.
PRÓXIMA SEMANA — LA GRAN ZAMBULLIDA
Hal Foster
34 10-2-37
34

FIG. 4. Plancha n.º 34 (2 de octubre de 1937) © King Features Syndicate, Inc. Fuente: *Príncipe Valiente Vol.1: 1937-1938*. Portugal, Manuel Caldas (Ed.) col. Livros de Papel, 2006.

pues sin duda e irónicamente es al parecer *el detalle y precisión de sus estampas*[17] lo que lo rechaza a la vez que lo sitúa como indiscutible maestro de maestros de la historieta.[18] Todo ello hace que nos preguntemos ¿cuando se dice que *Foster prescinde de muchos de los recursos propios del lenguaje de los cómics* — tal y como lo manifiesta Salvador Vázquez de Parga—,[19] qué es exactamente lo que se quiere decir?:

> Las abundantes viñetas panorámicas de Prince Valiant suponen algo más, suponen en sí mismas una descripción del movimiento e incluso del sentimiento de los personajes que en ellas aparecen. Porque éste es el verdadero estilo narrativo de Harold Foster, un estilo personal y peculiar que prescinde de muchos de los recursos propios del lenguaje de los cómics, que incluye los diálogos en los imprescindibles textos, pero que enriquece éstos con imágenes espectaculares, rigurosamente documentadas, capaces de darles un sentido único, grandilocuente y total. Como contrapartida la visualización ha de ser detenida y minuciosa, pues sin duda una rápida lectura no permite captar la maravilla de la obra de Harold Foster.

Tras leer estos argumentos tal vez debamos preguntarnos cuáles son esos elementos necesarios de una narración gráfica para poder ser considerada como perteneciente al medio historieta, y vincularlo a las necesidades dramáticas de este autor. Recogemos para dar luz a esta idea la sucinta pero clarificadora descripción de Chatman:[20]

> (...) cada narración tiene dos partes: una historia (histoire), el contenido o cadena de sucesos (acciones, acontecimientos), más lo que podríamos llamar los existentes (personajes, detalles del escenario); y un discurso (discours), es decir, la expresión, los medios a través de los cuales se comunica el contenido. Dicho de una manera más sencilla, la historia es el qué de una narración, lo que se relata, el discurso es el cómo.[21]

El *acto* narrativo es pues la forma por la que el lector se entera de lo sucedido, ya que un relato no es más que un *juego de informaciones*, revelaciones que se nos irán proporcionando por distintos medios, y es ahí donde entra en juego los procedimientos, la esencia y singularidad del lenguaje de las historietas. Seguir observando —al parecer un continuo tema de debate— solo la relación texto e imagen,[22] es dejar de lado las operaciones de selección,

---

[17] Utilizo conscientemente esta denominación pues es así como muchos de sus admiradores perciben las viñetas de Foster, olvidándose que se trata de un sistema secuencial.

[18] Tal y como lo resume el dibujante William Scout: "actualmente no existe ningún artista de cómic contemporáneo 'realista' que no haya recibido la influencia directa o indirecta del gran Harold Foster" en Kane. *Op. cit.*, p. 206.

[19] Vázquez De Parga, S. *Op. cit.* p. 55.

[20] Chatman, S. *Historia y Discurso.* Madrid, Ed.Taurus. 1990, p. 1920.

[21] La narratología estudia la forma narrativa sea cual sea su medio de expresión, no importa si se trata de un texto escrito, visual o audiovisual. La narración por tanto no hay que supeditarla a la palabra escrita, ni limitarla exclusivamente a la novela u otros géneros literarios.

[22] Identificar y asociar el texto, las palabras escritas, con lo narrativo y los dibujos con lo descriptivo impide adentrarse en la observación del verdadero sistema narrativo de las historietas. No es momento aquí de desarrollar esta idea, pero sí queremos hacer hincapié en las tres condiciones esenciales —recogiendo lo aportado por Román Gubern— que permiten identificar al cómic como tal: "una secuencia de imágenes consecutivas para articular un relato, la permanencia de, al menos, un personaje estable a lo largo de una serie y —de haberlo— la integración del texto dialogado sincrónico a la acción representada en la viñeta". Para un desarrollo

dosificación y ordenación de la información sobre los acontecimientos que el autor realiza como acto de comunicación y su actualización por parte del lector, su saber sobre la historia, todo ello inducido desde el propio sistema narrativo del medio y desde luego estrechamente vinculado a la forma secuencial y altamente elíptica y peculiar de las historietas, la verdadera esencia de su lenguaje, en donde palabras e imágenes no son dos cosas independientes, sino una combinación.

Como ejemplo de esta idea, podemos ver —en la Fig. n.º 4— el complejo juego con la información de las viñetas 1.ª a 6.ª. En esta secuencia Foster propone un guiño a su lector, en tono burlón, mediante el relevo y contrapunto entre lo que dice el narrador y lo que sucede en la imagen: El significado final es un *montaje de sentido,* bastante irónico, producido por la peculiar relación establecida entre ambos.

Foster toma pues una decisión, poder contar mucha más cantidad de historia, fundiendo y sumando dos potenciales: por un lado la voz *experta* del narrador que le ayuda a concretar y así progresar rápidamente en la abundancia de sucesos representados, sin tener que demostrarlos ni dar mayores explicaciones. Ya que, confiados en él, el narrador nos expone, cuenta, analiza, ironiza y concluye sobre hechos y sentimientos, haciendo avanzar de este modo la trama. A lo que se suma toda otra serie de informaciones —y no solo descriptivas o ilustrativas— que se irán entrelazando con las anteriores y que se nos transmiten gracias a la observación y seguimiento de las peripecias de los personajes (siempre desde un "conciso" punto de vista sobre su actuación). Sin olvidar, todo aquello que ha sido omitido y elidido —también ocultado o demorado conscientemente— y que es evocado por este sistema tan elíptico de relato, propio de las historietas. Sin duda todas ellas son *resoluciones* enteramente narrativas, basadas de lleno en el singular lenguaje del medio.

Permítasenos aclarar estas ideas mediante un pequeño ejemplo[23] elegido prácticamente al azar —vid. Fig. n.º 4 y n.º 6—[24] para poder evidenciar el hecho de que en las resoluciones *discursivas* de un "Foster-narrador" está implícito un perfecto manejo del sistema narrativo de este medio: en todas y cada una de sus *estampas* existe no solo una bella composición sino una precisa selección, ordenación y dosificación de la información. Fruto de ello serán unas composiciones inscritas en un sistema secuencial en las que tanto el instante representado como su organización visual son narrativamente significantes.

---

mayor de esta idea cfr. Segarra, M. *Op. Cit.* p.198.

[23] Se trata de las planchas n.º 34 (2 de octubre de 1937) y n.º 35 (9 de octubre de 1937). Utilizaremos para ello la reproducción de la edición restaurada por Manuel Caldas y editada en Portugal, de la que solo se distribuirían en España (en 2006) sus entregas n.º 1 y 2. Se trata de una cuidada edición en blanco y negro y que como comenta Álvaro Pons —en su blog de referencia, *La Cárcel de Papel*—: "La edición de Caldas es un prodigio de rigurosidad, calidad y amor a la obra: gran formato en blanco y negro, con un cuidado trabajo de restauración, que ha devuelto a la obra su potencia y épica original" (en http://www.lacarceldepapel.com/2006/07/07/la edicion definitiva en castellano de principe valiente/). Desgraciadamente un cambio en el contrato entre King Feactures Syndicate, Inc. y Caldas obligaría al editor a abandonar su distribución en España, a partir de la entrega n.º 3, para pasar exclusivamente por correo su venta. La versión inicial del presente texto, estaba prevista como prólogo de dicha entrega antes de este giro imprevisto.

[24] Una acción que se inicia en la viñeta n.º 7 de la plancha 34 y recorre toda la plancha siguiente, la n.º 35 y cuya finalidad narrativa es contarnos como Val, una vez ha rescatado de su prisión a Sir Gawain, consigue fugarse del castillo junto a él.

Veamos por ejemplo la viñeta n.º 8 de la plancha 34 —Vid. Fig. n.º 5 (drcha.)— en ella podemos observar cómo el punto de vista decidido por Foster fomenta el que su lector (modelo) reciba antes la información, viéndola/confirmándola con sus propios ojos, que dicha por el narrador. Así y cuando leamos la aseveración del narrador: "Pronto lo descubren, suena la alarma y los adormilados soldados corren a capturarlo" —un texto situado después, al final de la acción representada—, serán informaciones ya sabidas, descubiertas y deducidas por el lector gracias a la elección y decisión de ese conciso '*punctum temporis*:[25] Véase el soldado

ALLÍ, VAL LE EXPLICA A GAWAIN SU OSADO PLAN DE FUGA Y SE DESLIZA HASTA EL MURO DEL PATIO.
PRONTO LO DESCUBREN. SUENA LA ALARMA Y LOS ADORMILADOS SOLDADOS CORREN A CAPTURARLO.
PROXIMA SEMANA – LA GRAN ZAMBULLIDA
34 10-2-37
HAL FOSTER

FIG. 5. Viñetas 7 y 8, Plancha 34 (2 de octubre de 1937).

que señala a Val o el resto de la acción que se encuentra referida en ese *instante preciso*: un par de soldados *subiendo* ya las escaleras, otro *saliendo* de la torreta, etc. Por ello el texto de anticipo de la siguiente entrega —la gran zambullida— no hará más que confirmar aquello que ya intuíamos que podía suceder (anticipación) puesto que lanzarse por uno de los huecos de las almenas es la única salida que le queda a Val (anticipación que será confirmada en la siguiente entrega). Todo esto se nos muestra en un primer término muy escorzado, gracias a la elección de este conciso punto de vista la muralla conforma visualmente una potente diagonal que prácticamente escinde a la viñeta en dos partes. Pero observemos también el gesto de Val: pese a su situación de peligro, él está representado *sereno*, *dejándose* ver, *sabiendo* lo que quiere hacer, gestos que no pasan desapercibidos para el lector y que le ayudan a intuir que existe una premeditación, no en vano, si bien aún no lo sabemos todo, si estamos al corriente de que Val y Gawain están en plena ejecución de su *osado plan*.

La elección del punto de vista dentro de un sistema secuencial tan elíptico atañe pues al *instante preciso* en el que debe ser representada la acción y fruto de ello surge una composición singular en el que el orden de *exploración* (lectura) interno por la viñeta es *significativo* de cara a la elaboración y reconstrucción de la historia por parte de su lector.

Estas resoluciones narrativas, además de requerir que se determine y represente con precisión un instante —capaz de hacer evocar a su lector todo aquello que directamente no ha sido dicho o no será necesario decir—, también debe situar su mirada en un preciso lugar

[25] Ampliamente teorizado si bien para la representación pictórica, supone la selección del momento que mejor permite reflejar un antes y un después en la escena representada.

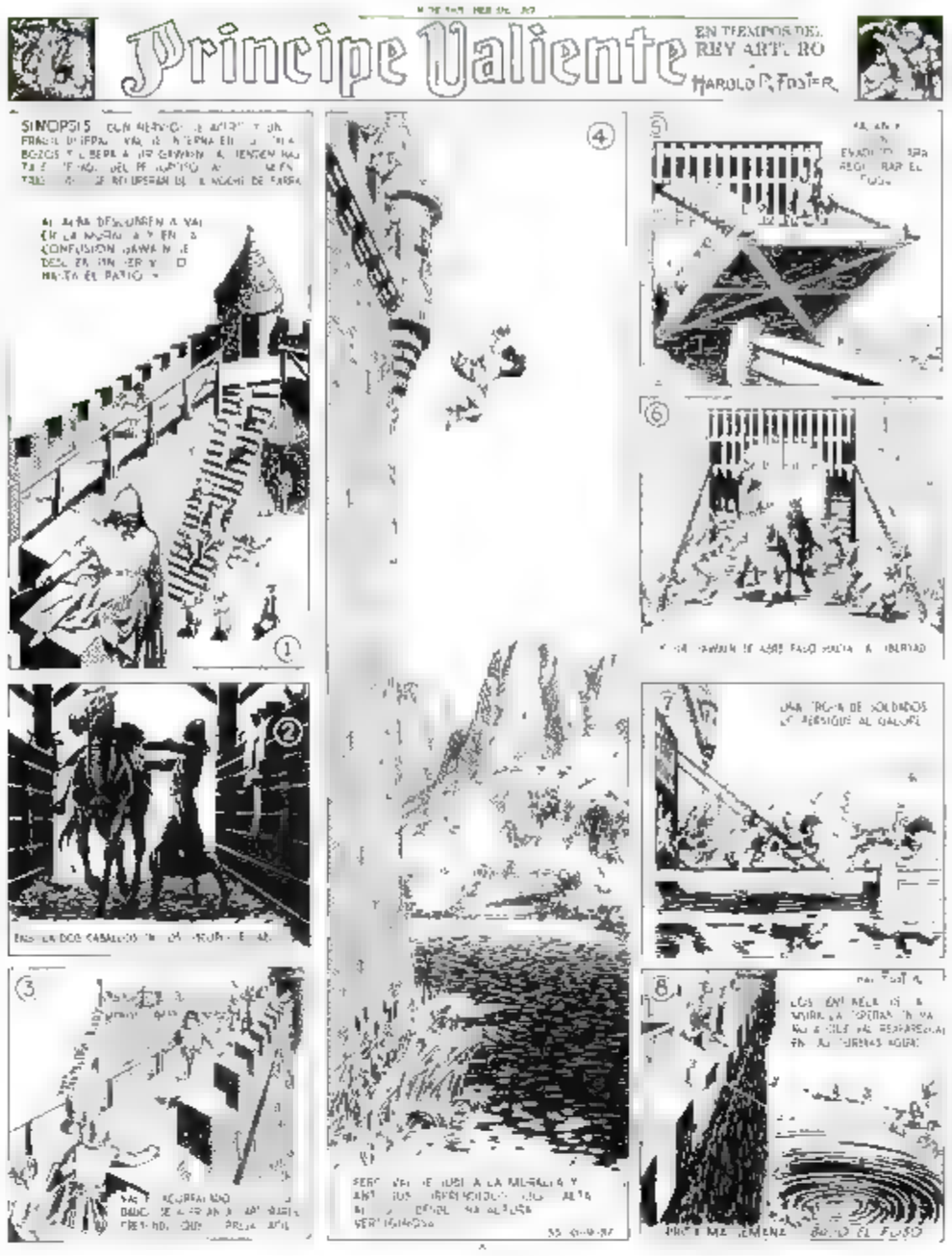


FIG. 6. Plancha n.º 35 (9 de octubre de 37).

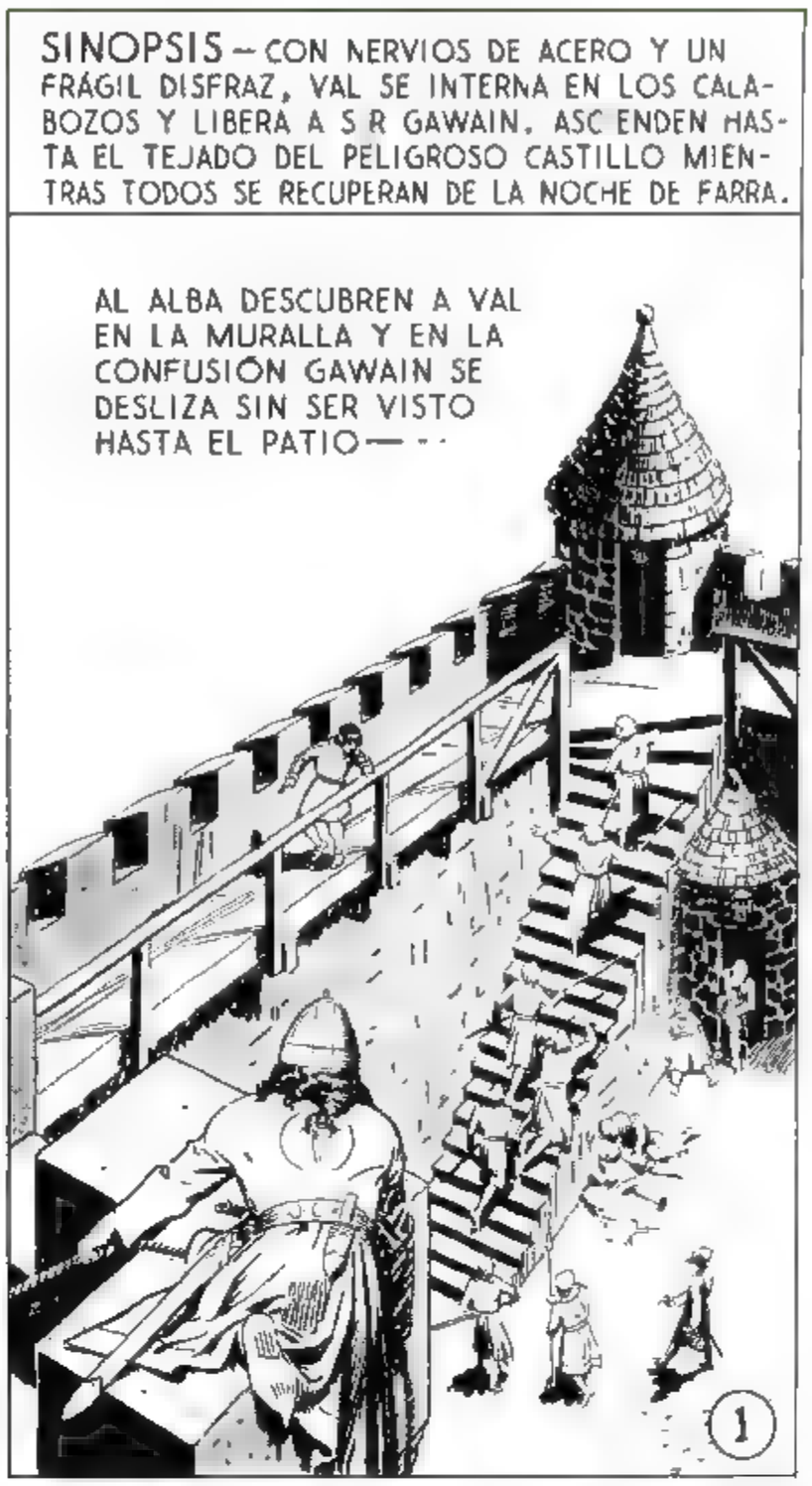
desde donde mirar la escena. Son determinaciones que influyen asimismo sobre lo que debe ser elidido entre una viñeta y otra. Veamos de nuevo esta idea con un ejemplo de la siguiente plancha —vid. Fig. n.º 6—:[26] en la 1.ª viñeta (Fig. n.º 7) y para que pueda suceder la necesaria acción paralela de Gawain, podemos ver como aquella acción principal de la entrega anterior —"Val es descubierto por los soldados"— pasa ahora, compositivamente, a un segundo término para así privilegiar la acción sobre Sir Gawain, dejando esa *situación apurada* de Val, no solo en profundidad sino también en un breve suspense. Gawain es ahora el sujeto protagonista de esta pequeña acción paralela:[27] Aprovecha "la confusión" (V.1) para llegar a las cuadras (V.2) y poder completar así su parte del plan (V.6). Entre tanto y de nuevo se nos dirige y retorna sobre la acción inicial (V.3).

En las viñetas 5 y 6 —Fig. n.º 8— se cierra pues aquello que el narrador no quiso contarnos en la viñeta 7 de la plancha 34: "El osado plan de fuga". La acción que nunca veremos de Gawain sucede asimismo en un tiempo omitido: El del intervalo entre las viñetas 2 y 3 de la plancha n.º 35, que tampoco se quiere representar para así lograr el efecto deseado en el desenlace del plan de fuga.

---

[26] En esta plancha podemos ver un interesante juego con el formato de la viñeta central gracias al cual se consigue expresar a la perfección la gran caída al foso pero también dilatar el tiempo, para permitir que transcurra "ese tiempo necesario" para que Gawain realice su parte del plan.

[27] La narración de acciones paralelas —ese fundamental *mientras tanto*— es dentro de la linealidad del relato, una de las más interesantes y complejas de resolver. Recordemos que había sido uno de los grandes retos ante los que tuvieron que enfrentarse los narradores visuales (tanto en el cine como en el cómic).


SINOPSIS – CON NERVIOS DE ACERO Y UN FRÁGIL DISFRAZ, VAL SE INTERNA EN LOS CALABOZOS Y LIBERA A S R GAWAIN. ASC ENDEN HASTA EL TEJADO DEL PELIGROSO CASTILLO MIENTRAS TODOS SE RECUPERAN DE LA NOCHE DE FARRA.
AL ALBA DESCUBREN A VAL EN LA MURALLA Y EN LA CONFUSIÓN GAWAIN SE DESLIZA SIN SER VISTO HASTA EL PATIO— · ·
1

2
ENSILLA DOS CABALLOS EN LOS OSCUROS ESTABLOS.
3
VAL ES ACORRALADO Y LOS SOLDADOS SE ACERCAN A CAPTURARLO CREYENDO QUE ES PRESA FÁCIL.

(Izquierda) FIG. 7. Viñetas 1-2-3 de la Plancha n.º 35.
(Derecha) FIG. 8. Detalle plancha n.º 35.

Creemos que esta detenida descripción de una minúscula acción puede desmentir ese tópico de que la imagen reitera/ilustra lo que dice la palabra a la vez que confirma la idea del juego de dosificación de la información, las relaciones estructurales y funcionales entre todos los elementos y de que el sentido final es el resultado de su combinación, en sí, de un complejo "sistema".

Como vemos son decisiones todas ellas que atañen al *acto* de la narración y que gracias a ellas se nos irán revelando toda una serie de sutiles matices sobre los sucesos acaecidos buscando producir determinados efectos dramáticos en su espectador. La viñeta al ser obviamente un *encuadre,* sirve por tanto para mostrar, para dirigir nuestra atención sobre acciones concretas, pero también para ocultar, demorar o forzarnos a sobreentender lo no dicho. Es por ello que la composición de las viñetas están supeditadas a todo ello, de tal forma que el sistema de representación narrativo-visual de las historietas, pese a estar organizado para nuestra mirada, induce continuamente a que notemos que la nuestra es una mirada *carente*, impedida para poder verlo todo y es, gracias a ello, como el lector participa activamente en la construcción del sentido tanto de lo dicho como de lo "no dicho", de lo ausente: solo se nos permite ver determinadas situaciones y al encontrarse inscrita cada viñeta dentro de un sistema secuencial y altamente elíptico, la acción en ese universo ficcional debe seguir avanzando; de modo que al cambiar de viñeta, nos incorporamos como lectores/espectadores ante algo que ya está sucediendo, obligándonos así a tener que elaborar, deducir o sobreentender de nuevo todo lo omitido.

El "Estilo Epico" de Foster

En 1914, a sus 22 años, el autor inicia su profesión como dibujante en el departamento artístico de la "Bridgens Limited", Winnipeg (Manitoba, Canadá) un trabajo que se cruzaría casualmente en su camino. Fue en esa época cuando desarrollaría un excelente *oficio* gráfico y una gran destreza con la captación y representación del detalle y el realismo, asentando su poder de observación y creación de sutilezas en cada línea, que más adelante desarrollaría de un modo infinito. En el seno de esa inicial actividad como ilustrador para catálogos de ventas por correo de prendas interiores femeninas[28] vivió inmerso en una atmósfera cargada de creatividad y no solo en el oficio gráfico, de hecho, el jefe de ese departamento Tom W. McLean, junto a otros artistas próximos a Foster, formaría el *Grupo de los Siete* (1920) quienes ayudarían a "trazar la dirección que tomaría el movimiento artístico canadiense de principios del siglo xx".[29] El estudio estaba pues lleno de prometedores artistas con intereses comunes. Más adelante seguiría inmerso en ese ambiente, puesto que, en paralelo a sus variados ejercicios profesionales, Foster se irá formando en diversas instituciones de arte.

Sin embargo y pese a que sus orígenes como dibujante suceden en un entorno apasionado por la representación gráfica y la expresión artística y visual, pasando por encima de su oficio, dominio y pasión como ilustrador, Hal Foster fue consciente de que la expresión

[28] No en vano era un requisito imprescindible la representación realista del detalle, ya que los clientes virtuales no querrían encontrarse con sorpresas una vez adquirida la prenda.

[29] Kane. *Op. cit.* p. 23.

narrativa era más importante que su propia inclinación por la imagen o como él mismo dirá "el dibujo de los cómics no es demasiado importante, pero la idea de la historia sí lo es. Una buena historia puede tener éxito aunque su ilustración sea mediocre. Sin embargo, un buen dibujo no puede sostener una historia mediocre." [30]

Foster, preocupado por la naturaleza narrativa de la historieta, cuando define su obra lo hace bajo la calificación de "romance ilustrado" pero el error es considerar que esta definición tiene que ver solo con la utilización de la palabra escrita. Por el contrario se trata de una evidencia sobre su intención de aproximarse a las narraciones medievales por excelencia, al género de la novela de caballerías[31] propia de los siglos XIII al XVI, y por tanto, a un estilo narrativo adecuado a los contenidos de procedencia *Artúrica*, o la llamada *Materia de Bretaña*. Un género totalmente en coherencia con la época que Foster quiere poner en escena, o como lo expresa Marín:[32]

> Lo que Harold Foster tiene claro desde el principio, algo que sus detractores no son capaces de comprender, es la manera en que quiere contar su historia. Foster sabe que la narración épica que emprende en 1937 tiene que narrarse desde la épica, y la épica es palabra escrita y antes fue palabra oral. Para contar lo que Foster quiere desde otra óptica (un imposible) haría falta en cualquier caso muchísimo más espacio narrativo del que emplea (...) Foster obvia el bocadillo y trabaja el texto de forma que dibujo y narración se complementen y ayuden a avanzar la trama, desarrollándola de la única manera posible en que ésta puede ser desarrollada, con el tempo tan característico de la serie, y es el texto (poético pero sencillo) lo que permite enganchar con la historia y conectar con los personajes.

Sumándome al argumento de Marín coincido en pensar que la decisión de acogerse a este género es lo que hace que en la obra de *El Príncipe Valiente* forma y contenido queden entretejidos, si bien yo no limitaría a la palabra escrita como único vehículo de lo narrativo.

La épica es pues una de las claves para poder entender la *decisión* de Foster sobre la utilización de la presencia de la voz del narrador como conductor para su relato con tono y estilo medieval, buscando con ello la equivalencia con el conjunto de correspondencias y reglas —según el imaginario colectivo— que explican este código cultural. En el relato épico, si atendemos al género literario, sus autores presentan de forma aparentemente *objetiva*[33] hechos legendarios desarrollados en un tiempo y espacio con apariencia histórica. Es por ello que en este tipo de género literario los escritores usan como forma de expresión habitual la narración conducida por una voz de un narrador que todo lo sabe, incluso lo que piensa y siente su protagonista, y por tanto, capaz de objetivar y legitimar lo sucedido. En las novelas

---

[30] En una carta dirigida a Victor Rally el 24 de febrero de 1969. En KANE. *Op. cit.* p. 115.

[31] Haciendo una precipitada definición, las novelas de caballerías son narraciones medievales publicadas en los primeros años de la imprenta, que tienen por objeto la exaltación de un héroe y sus vicisitudes y así divertir relatando las hazañas y aventuras a veces inverosímiles de esos héroes legendarios e invencibles. Como dice Edwin Williamson: "Precisamente la novela artúrica es patrón y fuente de la ficción caballeresca" (en *El "Quijote" y los libros de caballerías*, Madrid, Taurus, 1991, p. 20). Género que Foster conoce perfectamente, un hecho que ha sido explicado por distintos autores al referir su pasión por la lectura histórica.

[32] *Ibíd.* p. 44.

[33] Mediante esa voz típicamente distante (narrador en tercera persona) que es la esperable en la épica.

épicas aparece también la descripción[34] y el diálogo pero usualmente estará siempre representado de modo indirecto.

Aunque esta será una elección consciente por parte de Foster y no una mera fórmula comercial por cuanto "la forma debe resultar de una exigencia del contenido; es un molde que se moldea y no que moldea",[35] las historias de *Valiant* son también algo más que el relato de un universo coherente sobre la épica Edad Media, pues el referente de *Valiant* no es tan solo la medievalidad, son también los ideales y la propia mirada (*conciencia*) de un autor que toma prestado el contexto medieval para adoptar un punto de vista sobre la conducta humana y sobre posibles modos de vida. En sí, *El príncipe Valiente* es la construcción de un universo verosímil pero desde la visión de Hal Foster y de ahí la elección del tema, tiempo y lugar sobre los que él quiso situar su proyecto personal y en cuya materialización aparecerá a veces transfigurada como historia Artúrica la esencia de la 'vida-viaje'/ 'vida-aventura' del propio Harold Rudolf Foster.

Tal vez sea esto lo que podría llegar a explicar no solo muchas de esas licencias históricas que a menudo le han sido criticadas, sino también dar luz sobre esa *necesidad de* manifestarse a través de su relato, apareciendo su *conciencia* como autor trasfigurado en el papel de narrador. Pero, y como también lo expresa Oscar Tacca:[36]

> El narrador no es simplemente el autor: su misión es más precisa: contar (...) "el autor no es, naturalmente, el hombre, pero tampoco simplemente el hombre escribiente, la diferencia no es otra que la que va del hombre práctico a la del hombre que escribe (...) un hombre de oficio acuciado por el afán de crear y, sobre todo de haber creado. Un mundo, o tan siquiera una comarca. (...) La categoría de 'autor' es la del escritor que pone todo su oficio, todo su pasado de información literaria y artística, todo su caudal de conocimiento e ideas (no solo las que en la vida sustenta) al servicio del sentido unitario de la obra que elabora.

Y es gracias a esa *cautivación* del relato sobre su autor, como podemos acceder a su propio conocimiento reflexivo sobre las cosas —y que se pone a la vista su mirada sobre los personajes, sus actos o sus dudas con esas adjetivaciones, solo posibles usando la voz del narrador...— Tal vez encontremos en ello la clave de por qué *El Príncipe Valiente* se ha convertido en una obra inmortal.

Esa necesidad de *manifestar su mirada*, le impulsó a decidir su concisa técnica narrativa: Foster nos propone pues un "punto de vista", nos revela con la voz de su narrador sus ideales, su visión de las relaciones humanas, lo que sin duda tuvo claras consecuencias a nivel de *acto*

---

[34] Lo épico, en Foster, también lo encontramos por la cantidad de detalles, su precisión en la descripción de un mundo en el que un árbol de Foster, nunca es un árbol cualquiera en genérico, sino ese conciso abeto. Así también en cómo queda representado el tiempo en determinadas viñetas, un tiempo —materia esencial de lo narrativo— que transcurre y que es sugerido por la propia descripción de la acción, o como nos dice Schultz: "El modus operandi característico de Foster reside en el uso 'épico' de las viñetas, con unidades específicas de información que transmite en una única viñeta, lo cual le permite narrar 'grandes historias'." Cit. en Kane. *Op. cit.* p. 204.

[35] Pouillon, J. *Temps et roman*, Gallimard, Paris, 1946, p. 14.

[36] Tacca, O. *Las voces de la novela*. Madrid, Ed. Gredos, 1978, pp. 17-18.

narrativo, sacando a la luz una serie de contradicciones con el lenguaje normalizado de las tiras cómicas, haciéndoles frente mediante la invención de un estilo propio de narración que combinaría todas estas sinergias, algo que trataremos de abordar a continuación.

2. Mirada, conciencia y voz: Sobre el autor y el narrador del relato.

Podríamos decir, sin creer que erramos demasiado, que el sentido de la vida en Foster y el acto de creación acabaron confundidos en la ficción apareciendo —como huella de su autor— la necesidad de manifestar esa *conciencia* que es el narrador del *Príncipe Valiente*. El propio Foster dirá por sí mismo:

> "El Príncipe Valiente se convirtió en algo más que un personaje, alguien a quien conocía personalmente; sabía todo lo que podía hacer. Se queda detrás de mí cuando escribo y cuando hago algo que no es propio de su personaje, aunque no puedo verlo, sé que se niega con la cabeza. Es muy duro manejar a un héroe como el Príncipe Valiente (...)".[37]

Así y como acertadamente escribe W. Kayser[38] "el autor crea el mundo de su relato; pero también ese mundo se crea a sí mismo a través de él, le transforma en sí mismo, le obliga a entrar en el juego de las transformaciones para manifestarse mediante él" esta cita puede revelar ciertas cuestiones, aún latentes, que a nuestro modo de ver sitúan y cierran perfectamente tanto la elección del tema para la creación de esa obra personal que abarcaría prácticamente toda su vida de edad adulta y la elección premeditada de la voz del narrador. Ello mismo también aclara muchas de las voces críticas que se han escrito, sobre la aparente ausencia de veracidad sobre la medievalidad en las historias de *El Príncipe Valiente* —si bien, para nosotros, y por tratarse de una obra de ficción, son críticas que no creemos que deban tener relevancia de cara a desmerecer la calidad de la obra de Foster, ya que lo importante en toda obra de ficción es la verosimilitud interna, la lógica que se establece a través el propio relato—. Así creemos que el verdadero referente de *Valiant* no es desde luego la medievalidad: el relato de Hal Foster es el de la construcción de un universo verosímil desde los ideales y la mirada (conciencia) del autor y su visión del mundo.

Y es este un argumento fundamental para establecer la necesidad de oír la voz de Foster-narrador, y lo que permite dar luz a el por qué encontramos versiones tan enfrentadas sobre este tema: las incoherencias entre la historia de *El Príncipe Valiente* y su fidelidad a lo sucedido en la Edad Media[39] o la idea opuesta: "son personajes con vida propia y que reflejan

---

[37] Kane. *Op. cit.* p. 84. Al respecto es muy reveladora la ilustración del propio Foster al respecto, vid. Fig. n.º 9.

[38] En el capítulo "Actitudes y formas de lo épico" de su libro: *Interpretación y análisis de la obra literaria*. Ed. Gredos, Madrid. p. 468.

[39] Así Ana Garrafón en su artículo sobre "La Edad Media y los peregrinos en la Literatura infantil y Juvenil" (Alicante, Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 2004) comenta, a propósito de las explicaciones sobre *El Príncipe Valiente* dadas por Sergi Vich en su *Historia del cómic* (Barcelona, Glénat, 1997): "(Sergi Vich) aporta una visión crítica con detalles de las incoherencias temporales y espaciales del famoso cómic. Personajes y objetos reales y ficticios pertenecientes a distintas épocas se mezclan sin reparo, y muestran, por ejemplo, a

FIG. 9. Ilustración de Hal Foster. Fuente: Kane.
Ibíd., p.117.

su época con exactitud".[40] En realidad creo que podríamos decir que las aventuras artúricas, son historias vividas por Foster y no en un sentido biográfico sino *experimentado*, es decir basado en un conocimiento personal de la propia aventura como vivencia[41] y adquirido por las peculiares circunstancias y situaciones personales de Foster. Harold Foster sin duda no es Valiant, pero de todos es conocido que tuvo una vida cargada de experiencias algo extremas, de aventuras inmersas en plena naturaleza, con seguras situaciones inciertas y no carentes de riesgos.[42] Estamos convencidos de que el amor, el valor, el honor, la amistad, en el sentido

caballeros más cercanos a la leyenda que a la realidad, que portan arneses militares propios de los siglos XIV y XV con lanzas de torneo, cotas de malla, cascos cerrados y testeras para sus monturas de épocas posteriores. También los nobles son presentados como burgueses renacentistas, en castillos de corte más oriental que europeo, que presentan a ojos de un historiador un anacronismo y mezcla de estilos sin duda insoportable". En "La Edad Media y los peregrinos en la lij: una aproximación". España: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, p. 27. Disponible en línea en <http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/la-edad-media-y-los-peregrinos-en-la-lij---una-aproximacin-0/html/fff75aa2-82b1-11df-acc7-002185ce6064_3.html>.

[40] "Harold Foster has created living characters that reflect their epoch faithfully". Becker, S.D. *Comic Art in América*. New York, Simon and Schuster, 1959, p.234.

[41] O como dirá Rafael Marín: "la vida y la obra se explican la una a la otra" —Cfr. con lo expuesto por el autor en *Op. cit.* pp. 5 a 12.

[42] Se convierte en algo casi mítico, el evocar su viaje en bicicleta desde Canadá, su país natal, hasta Chicago, o bien pensar en el poso vivencial que tendría el autor como fruto de sus frecuentes inmersiones en plena

común esencia de lo Artúrico y de la Medievalidad, son también esencia de la propia visión de la vida y de la ética de Foster:

> Esta es tu vida, Hal Foster le dedica Ralph Edwards como epitafio al "príncipe de los Ilustradores". Con una pluma de artista como lanza y una tabla de dibujo como escudo, has mostrado a los hombres las cualidades de un caballero de los viejos tiempos. Que tú y tu Príncipe Valiente podáis vivir durante mucho tiempo para hacer que el valor y el honor sigan brillando en nuestros corazones.

Y junto a toda una serie de "argumentos robados" como el propio Foster dirá sin tapujos a James Branco Cabell, Haldane MacFall o Edgard Plunkett Dunsany, tres de sus autores favoritos, o a Cecilia Holland ya que "pasaba horas, días leyendo" aparece la materia de la que Foster en realidad quiere hablarnos como le dice en una carta a Milton Caniff:[43]

> Me gustan las novelas históricas que no dan especial importancia a las fechas y a los lugares, ya que puede que no siempre sean correctas, pero te proporcionan muchos conocimientos. Todo lo que leo va a parar a El Príncipe Valiente, todo lo que puedes encontrar en él forma parte de lo que he leído – y concluye – Por lo tanto muchas de mis desgracias han sido de provecho.[44] Cuanto más aprendo de los tiempos del Rey Arturo, menos pienso en nuestra civilización moderna. A decir verdad, la vida era a veces cruel en aquella época, pero era una brutalidad honesta. Al menos no lo justificaban con tantos tópicos virtuosos como hacemos en la actualidad.

En esta carta a Caniff aparecen de nuevo indicios de gran interés, así y tras relatarle sus idas y venidas a bibliotecas universitarias y museos en busca de documentación, Foster le comenta:

> me tomaba un gran trabajo de varios días conseguir un solo dato. A pesar de todo, yo había almacenado una gran cantidad de información interesante y no escrita. Esa belleza de haber tenido que enfrentarme al frío mundo a la edad de 13 años[45] y de que se te haya negado una educación… conseguirla se convierte en un interesante juego que mejora a medida que pasa el tiempo. Si vas acumulando aquí y allá, al juntarlo todo, puedes convertirlo en algo.

---

naturaleza a lo largo de incontables días de caza, supervivencia y rotundo enfrentamiento con lo esencial. O el propio *punto de giro* de su vida, a la temprana edad de 13 años, fruto del azar —o como lo expresa Kane (*Op. cit.* p.16) — "por una extraña jugada del destino, es posible que el hecho de arruinarse y haber tenido que dejar Halifax les hubiera salvado la vida" al evitar que su familia se viera inmersa en los trágicos sucesos acaecidos en 1917 en esa pequeña ciudad costera donde había nacido Foster, con el resultado de la destrucción de casi la totalidad de la ciudad, fruto de la devastadora explosión del carguero francés *SS Mont Blanc* y un largo etcétera.

[43] Cit. en KANE. *Op. cit.* p. 81.

[44] El subrayado es nuestro.

[45] El subrayado es nuestro.

3. La clave del debate: Relato, narración y voz.

Muchos de los argumentos anteriores, aparentemente no hacen sino redundar sobre la tensión literaria existente en la obra de Foster, puesto que frente al relato literario en el que "el autor da la palabra a un narrador, y este eventualmente, a sus personajes (...) por mucho que se diferencien las voces, el narrador permanecerá siempre en el primer plano de la audición y de la conciencia".[46] Por el contrario, en las artes escénicas (teatro) "el dramaturgo nos dice esto sucedió así: dos puntos y se levanta el telón apareciendo los actores con su diálogo como realidad primaria" al igual que en las artes narrativas gráficas y audiovisuales (historietas, animación y cine) que presentan la historia exponiéndola ante nuestros ojos[47] como si sucediera en ese momento, de modo que es su espectador/lector quien presencia, concluye y explica la evolución y desarrollo de las acciones que van conformando, secuencial y elípticamente, el universo de la ficción: bajo esta técnica de exposición el diálogo, necesariamente, debe ser también puro.

Al situarle ante la propia acción de los personajes, la intervención de la mirada (y por supuesto la perspicacia) del lector/espectador en la reconstrucción de lo que está sucediendo permitirá (aparentemente) que sea innecesaria la presencia de un narrador que le explique los acontecimientos, pero también hará que paulatinamente sea más imperceptible el propio *acto* narrativo.

Observemos sin embargo que se trata de un narrador que en realidad no ha desaparecido, más bien ha conseguido permanecer convenientemente "oculto" tras los personajes, pues se trata de un específico *sistema de representación narrativo* que tan solo pone a la vista aquello que debe verse, enseñándolo o señalándolo para así poder revelárselo a su lector: un *sistema de mostración* que oculta sus propias huellas de producción y que supondrá el fundamento del lenguaje narrativo de las imágenes de los siglos xx y xxi, descubierto y desarrollado tanto por el cine, la animación o las historietas.

En el seno de ese proceso de invención y evolución de las estrategias y técnicas narrativas de estos medios, sucederá asimismo una peculiar aproximación de la prosa a la imagen[48] que afectará de lleno al papel del narrador de las obras literarias y teatrales (novela victoriana, melodrama, folletines, etc.) promoviendo la paulatina desaparición de, hasta ese momento, ese papel omnisciente de su narrador o como lo describe Oscar Tacca:[49]

> El examen y rechazo de la omnisciencia llevaron a la reflexión sobre la perspectiva y la adopción de un punto de vista determinado, este se resolvió casi literalmente en lo que su nombre indicaba,

---

[46] Tacca. *Op. cit.*, p. 22.

[47] A diferencia de lo que ocurre en literatura, el punto de vista en el cómic o en el cine tiene un primer sentido no metafórico. Es un punto de vista óptico —el lugar de emplazamiento de la cámara— o de representación gráfica de un fragmento de la realidad y desde el cual se le permite ver al espectador.

[48] Cfr. Fell, John L. "Espacio tiempo y prosa victoriana" en *El filme y la tradición narrativa*. Buenos Aires, Ed.Tres tiempos, 1977, p.77-114.

[49] *Op.cit.* p. 27.

> es decir en la elección de un ángulo de enfoque, que excluía de las posibilidades del narrador la referencia de todo aquello que escapara a su visión (...) No es pues extraño que, como reacción, la novela se ciñera al punto de vista. Ni que su lenguaje se restringiese en consecuencia al mundo de lo visual (...) atenerse estrictamente en el relato a lo que verían nuestros ojos. No es extraño que, en un momento dado haya sido el arte de la imagen, el cine, quién mayor influencia ejerciera sobre la novela.

Creemos que del mismo modo la inclusión de bocadillos en el medio historieta fue también el *efecto* y no la *causa* central del hecho narrativo de este medio. Un efecto fruto de esa corriente de *naturalización* de todo relato. Así, en el relato gráfico, el estilo narrativo desarrollado a partir de la intervención de las *voces* directas de los personajes está en relación, como hemos dicho, con la evolución de los lenguajes de *mostración*, pues al focalizar sobre los personajes, estos aparentemente cobran independencia del narrador-explicador de tal modo que las apelaciones cooperativas del texto a su lector/espectador se realizan a partir del seguimiento de lo que el protagonista y el resto de personajes hacen, ven o dicen.

El lector de historietas recompone lo sucedido en ese mundo ficticio a partir de las informaciones que se hayan repartidas y dosificadas hábilmente entre los distintos recursos narrativos que posee el medio, entre ellos, quizá el más importante, el montaje de planos. De modo que con la aparición de los medios icónico-narrativos (cine e historieta) y la creación y evolución de un lenguaje propio de cada cual, será necesario *transitar* el relato para poder conocer la historia: toda una verdadera revolución del lenguaje de la imagen y en cuya base se encuentra la secuencialización, y fruto de ella, la significación surgida a partir del orden de exploración de las viñetas —tanto interna como a través de la linealidad de su disposición en la página.[50]

Entonces ¿qué es lo que distancia al *Príncipe Valiente* de las historietas —si es que lo hace—? o ¿qué es lo que distancia a la narración de *Príncipe Valiente* de la novela, como forma ficcional literaria por antonomasia? Si en las historias del *Príncipe Valiente* el texto escrito nos propusiera una continua aclaración de lo mostrado, explicándonos lo que vemos, es evidente que no solo existiría un acto de redundancia manifiesto sino, perfectamente, podríamos prescindir de las imágenes ¿por qué sin embargo —y más allá de su maestría gráfica—, estas pasan a ser algo verdaderamente representativo de Foster, reconociéndolo como el maestro del género de aventuras de este medio?. En realidad el problema no es que *el texto repita lo mismo que se ve en el dibujo* o que *explique muchas más cosas que no se ven en los dibujos y la viñeta ilustre una sola de ellas* —ideas que podemos encontrar demasiado a menudo como crítica al estilo narrativo de Foster—, se trata sin embargo de un *sistema*, una *estructura* con múltiples elementos entrelazados, cuya función —enteramente orgánica— es la de darnos a conocer la historia. De modo que para entender realmente la técnica narrativa de Foster hay que centrarse en analizar, no solo qué es lo que cataliza y aporta la información en cada momento, sino cómo ello se imbrica conformando una significación unitaria, mucho más rica que la información que recibiríamos por separado de la imagen o de la palabra.

---

50 Para una profundización sobre este tema véase SEGARRA, M. *Op. Cit.* pp. 195-221.

Conclusiones

El camino de la naturalización de la voz de los personajes por la convención y el empleo del código de los bocadillos fue uno, otro sería el seguido por Foster quien haría uso de los hallazgos propios del sistema de "mostración"[51] y de los juegos informativos y recursos múltiples que le aportaba la utilización de las diferentes voces escritas y su interacción con los elementos expresivos propios del lenguaje de este medio. Si bien, y contrariamente al comentario generalizado de que Foster *evita los bocadillos de diálogo a favor de la cartela rectangular*, pensamos que el autor crea variados recursos en el texto escrito, bastante más sutiles que la simple *cartela del narrador-explicador*, tratándose de un elemento peculiar de su lenguaje que el autor utiliza para inscribir diferentes y variadas voces para apoyar la construcción de su discurso bajo la clave de un género. Si observamos detenidamente las planchas originales,[52] el texto escrito acoge no solo la voz omnisciente del narrador, si no la introspección y el pensamiento de sus personajes, los *diálogos indirectos*, pero también sus *diálogos directos* o locuciones sin ningún mediador, siendo las comillas un código metafórico al igual que los característicos globos de diálogos y pensamientos, en los que sin duda existe una mayor naturalización, pero en ambos casos existe una convención representativa. En última instancia el acogerse a un género que le iba a permitir la expresión más íntima de sus ideales, al tiempo que creaba un universo de ficción fue una decisión meditada y consciente por parte del Foster-narrador y es ello lo que hace que en la obra de *El Príncipe Valiente* forma y contenido queden entretejidos.

Solo me queda decir, siendo consciente de que aún queda un largo camino para poder deconstruir el tópico, que "nuevas formas revelarán en realidad nuevas cosas"[53] (Michel Butor): ¿Estamos seguros que encontraríamos ese infinito caudal de formas, imaginería e imaginación, si Harold Foster no nos hubiera relatado de ese modo tan genuino la historia de su *Príncipe Valiente*?

---

[51] Insistimos, para nada patrimonio exclusivo del cine, sino del enfrentamiento de las imágenes ante lo narrativo o como lo expresa Pierre Couperie: "Los dibujos animados, las películas cinematográficas y las historietas nacieron simultáneamente; si bien cada una aparecía como independiente de las demás, encarnaban en tres formas relacionadas entre sí la tendencia única tan profundamente arraigada en el siglo XX". Al respecto recomendamos la lectura del capitulo del libro de John L. Fell: "Señor Griffith, le presento a Winsor MacCay". *Op.cit. pp.* 115-138.

[52] Desgraciadamente se hace difícil su estudio, por el tratamiento que se da al texto escrito en las diferentes ediciones. Precisamente la, a veces, perceptible no unicidad entre texto escrito e imagen en las viñetas de *El Príncipe Valiente* es un desgraciado fruto de la publicación, son los editores quienes no han respetado —y tal vez, en ocasiones, fomentado su extrema escisión— ni el *concepto* de tipografía elegida por Foster, ni la entonación gráfico-visual del texto escrito para conseguir la graduación de los valores tonales en la viñeta y obtener así un efecto armónico en relación a la imagen. En muchas ocasiones tampoco se ha respetado, el lugar asignado por Foster para las palabras dentro de cada viñeta, perdiéndose asimismo, algo bien importante, el código de representación de todas las voces de su relato.

[53] Cit. por Tacca, O. *Op. cit.* p.10.

Bibliografía

Becker, S.. *Comic Art in América*. New York, Simon and Shuster, 1959.

Chatman, S. *Historia y Discurso*. Madrid, Ed. Taurus. 1990.

Eco, U. *Lector in fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo.* Barcelona, Lumen, 1993.

Eisner, W. y Miller, F. Eisner/Miller. Barcelona. Norma Editorial, Colección: Will Eisner n.º 16. 2006.

Fell, J.F. *El Filme y la tradición narrativa*. Buenos Aires, Ediciones Tres tiempos. 1977.

Marín, R. *Hal Foster. Una épica postromántica.* Madrid, Ediciones Sinsentido. 2004.

Kane, B.M. *Hal Foster. Prince of Illustrators Father of the Aventure Strip*. Vanguard Productions Press. 2001.

Kayser,W. *Interpretación y análisis de la obra literaria*, Madrid, Ed.Gredos. 1961.

Segarra, M. "La mirada del lector y el devenir del relato gráfico." En *Quaderns de filología. Estudis de Comunicació,* n.º 3 (2008), pp. 195-221.

Tacca, O. *Las voces de la novela.* Madrid, Ed. Gredos. 1978.

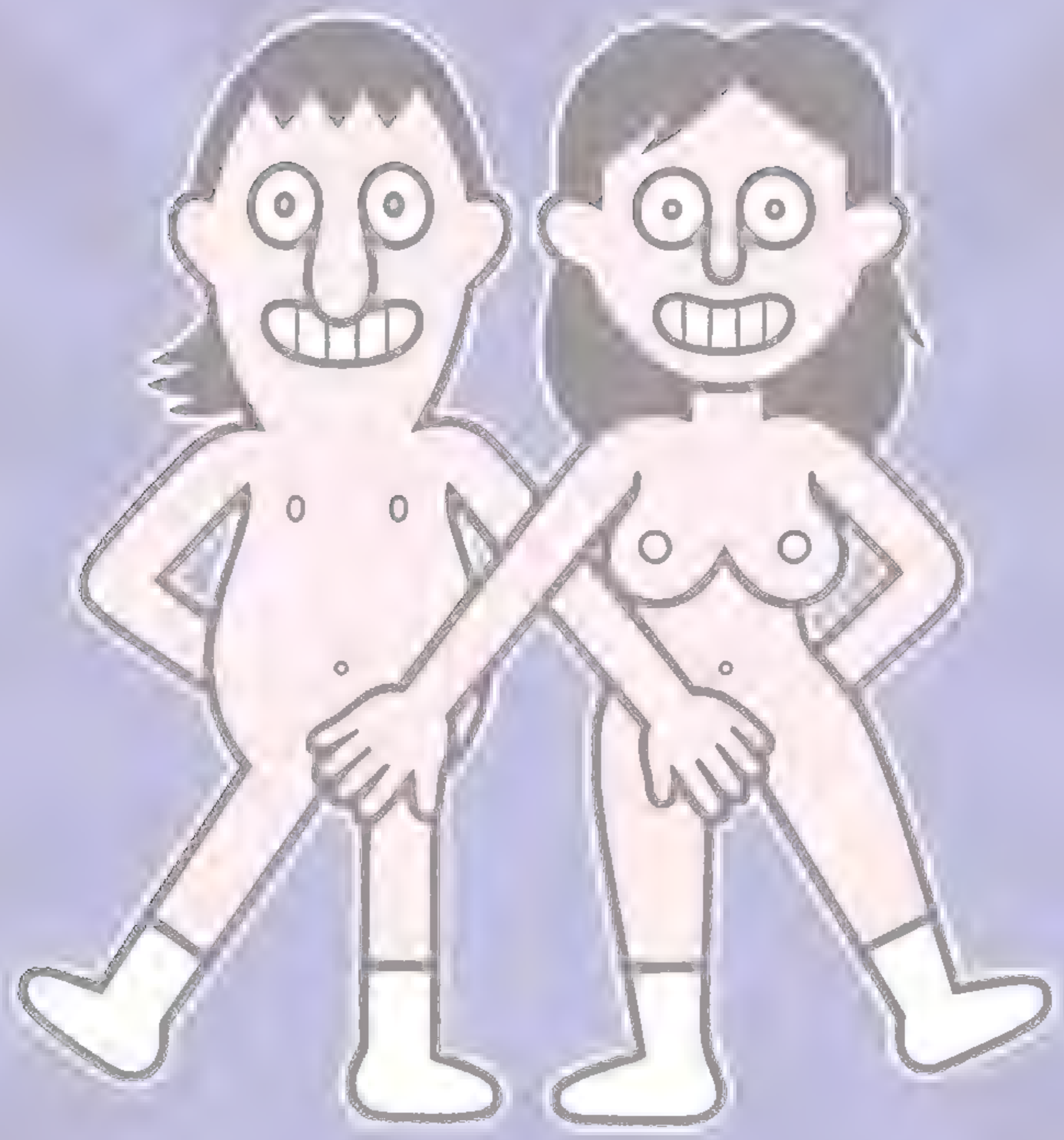
Vázquez De Parga, S. *Harold R. Foster*. Barcelona, Toutain Editor, Col. Cuando el cómic es nostalgia Vol. 3. 1983.

Vich, S. *La historia en los cómics*. Glénat. Barcelona. 1997.

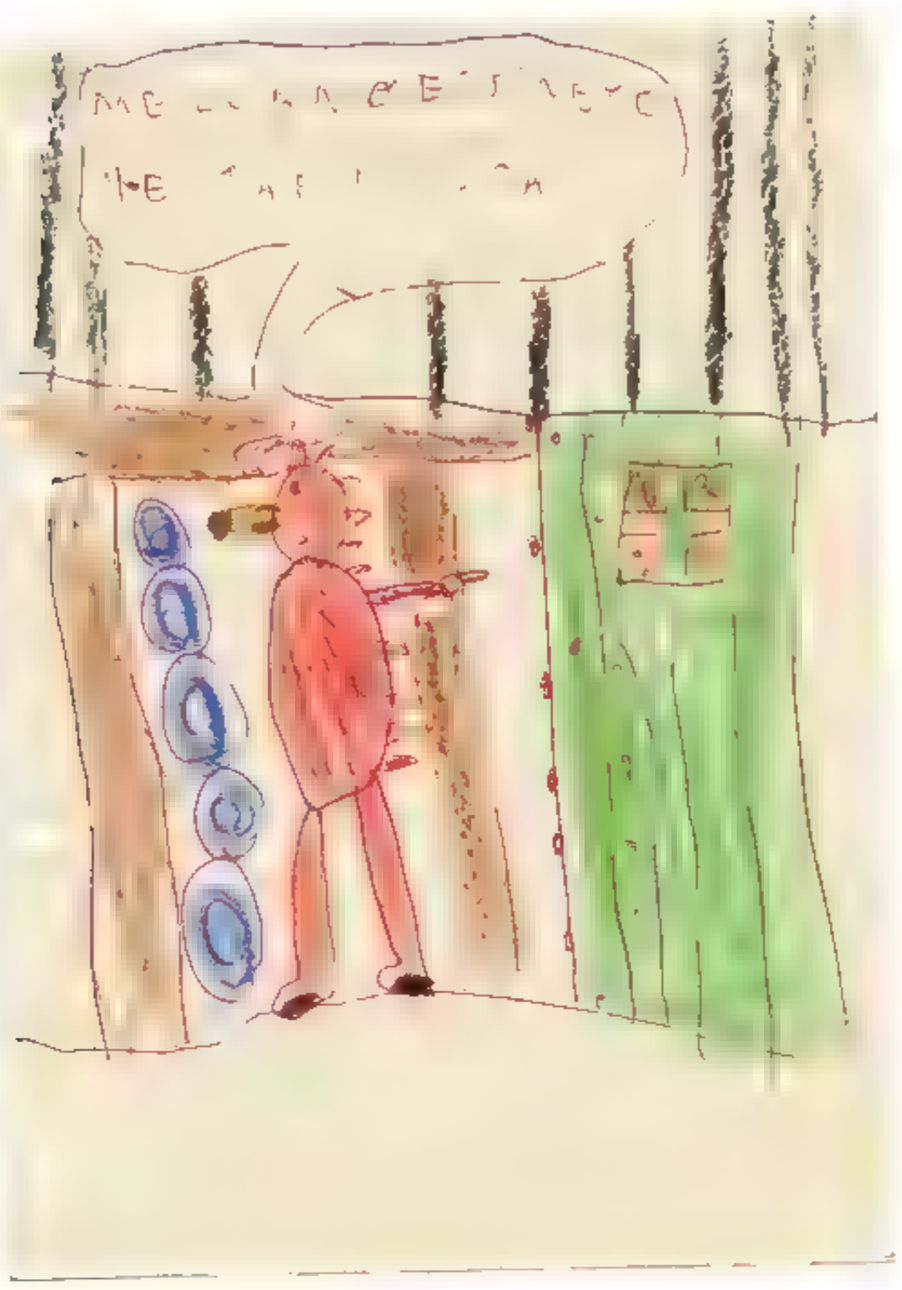
CuCoEntrevista

Entrevista

con Manuel Bartual



Manuel Bartual es una de las personalidades del cómic español más inquietas y trabajadoras. Es dibujante, diseñador, editor e incluso director de cine. De su trayectoria nos interesaba tanto la calidad de sus trabajos como su visión privilegiada de las últimas dos décadas, y su papel destacado en algunos de los acontecimientos clave del sector. Manuel accedió a ser entrevistado por *CuCo* con la amabilidad que le caracteriza, y concertamos una cita el día 15 de junio, con el enésimo debate candente en torno a los límites del humor, a cuenta de la renuncia del concejal madrileño Guillermo Zapata tras las críticas recibidas por unos tuits publicados años atrás. De eso y de mucho más hablamos durante casi cuatro horas en un bar, entre refrescos y patatas fritas.



Espinete según el joven Manuel Bartual

Vamos a empezar con una pregunta original: ¿cómo empiezas a leer cómics y te planteas ser dibujante?

Empecé a leer cómics porque mis abuelos tenían un armario lleno con todos los tebeos que leyeron mi tío y mi padre. Pasé gran parte de mi infancia en su casa, y en algún momento mi abuelo empezó a bajarme tebeos de lo alto del armario, donde los tenía guardados… No me daba acceso completo a todo, sino que me iba racionando lo que había. Lo primero que recuerdo son *Pulgarcitos* de los sesenta, ya que mi padre nació en el 54. Había también algunos superhéroes de Bruguera y Vértice, pero sobre todo *Pulgarcito*. "Mortadelo y Filemón", "Anacleto", "La panda" y "Sir Tim O'Theo" eran mis cuatro favoritos. Ibáñez antes que ningún otro, seguramente sea el autor que más nos marcó a los que leímos aquellos tebeos, y justo después estaba Vázquez, que me flipaba porque tenía un componente oscuro que no tenía el resto, había cosas de sus tebeos que se me escapaban. De Raf copiaba mucho sus viñetas. Y Segura es alguien a quien la gente no suele mencionar cuando habla de *Pulgarcito*, pero a mí «La panda» me encantaba, se marcaba unas aventuras increíbles.

De "La panda" aún salían cosas en revistas de los ochenta, ¿no? *Mortadelo* o *Zipi y Zape*…

Sí, creo que sí. Y luego de Escobar, fíjate, "Zipi y Zape" no me entusiasmaban demasiado. Eran esos cuatro que te decía a los que buscaba primero en las revistas. Todas las series tipo "Blueberry", por otra parte, no me interesaban nada, era la parte aburrida de la revista, yo quería personajes con narizotas. Y en algún momento, no recuerdo cuándo, empecé a dibujar. Mi padre no era dibujante, pero tenía cierta gracia para dibujar y

Los 4 Fantásticos también pasaron por la mesa de dibujo del primerizo Bartual

Y A DOS CALLES DE ALLÍ...
EL LAGARTO SE DISPONE A SABOREAR EL CUERPO DE SUPERRAYEN
PERO NUESTRO AMIGO SPIDERSAM SE LO IMPIDE...
VAYA.. ESE HORRIBLE MONSTRUO CASI MATA A SUPERRAYEN...
SERÁ MEJOR QUE LLEVE A SUPERRAYEN AL HOSPITAL...
¡PERO ANTES...
¡ACABARÉ CON ESTE MONSTRUO!
VAS A PAGAR..
..LO QUE LE HAS HECHO A
¡CROCK!
SUPERRAYEN
YA HORA! ¡EY! ¡ES UN HOMBRE!
GRACIAS, SPIDERSAM
PERO.. ¿CÓMO?
NO HAY TIEMPO DE EXPLICACIONES EL LAGARTO VOLVERÁ PRONTO.
GRACIAS AL GOLPE, EL LAGARTO ESTÁ AHORA EN MI INTERIOR ATONTADO. VEA INDUSTRIAS JAVIER, LABORATORIO DEL Dr CORT CONNORS HAZ ESTA FORMULA Y HAZLE BEBER ELLA HARÁ QUE EL LAGARTO SALGA DE MI INTERIOR VARIAS SEMANAS.
Y DATE PRISA. EN CUANTO VUELVA A SER EL LAGARTO, TE COMENZARÉ A BUSCAR PARA VENGARME
DEJARÉ A SUPER EN EL HOSPITAL E IRÉ A PREPARAR LA FORMULA.
¡RÁPIDO! ¡UNA CAMILLA! ¡ESTE HOMBRE ESTÁ GRAVE!
BIEN, Y AHORA QUE HE DEJADO A SUPER EN EL HOSPITAL... ¡A PREPARAR LA FORMULA!
NO MUY LEJOS DE ALLÍ
¡VAMOS! ¡SE OYÓ BUSCANDO!
¡SÍ! ¡EL Dr PEREZ NO PUEDE ESTAR MUY LEJOS!
JAJAJA HACE 5 DIAS, SPIDERMAN ME LANZÓ A UN ACIDO MUTANTE
MILK
AYER ME ENTERÉ DE QUE NUNCA SALDRÍA DEL HOSPITAL, YA QUE EL ACIDO ME HABÍA DADO PODERES Y SOY AHORA UNA "COSA RARA"..
AHORA VOY A MI PRIMER LABORATORIO ¡HE DE VER SI EL ACIDO HA AFECTADO MI ROSTRO Y HE DE ESCONDERME. ME BUSCAN, YA QUE ME ACABO DE FUGAR DEL HOSPITAL...
SNIF SNIF
¿QUE ANTES ERA EL Dr. CORT CONNORS?
SNIF SNIF SNIF
¡AHORA ES EL LAGARTO!
Y EL LAGARTO ENCUENTRA LA PISTA DE SPIDEY ¡CUIDADO, SPIDERSAM!
Y EN EL LABORATORIO DEL Dr CONNORS...
VER "TELARAÑAS" Nº2
6
7

Un ejemplo de los tebeos protagonizados por la parodia de Spider-Man.

recuerdo que de pequeño me hacía dibujos, algunos para explicarme cosas, las sumas o las restas… Yo creo que fue una mezcla de lo que leía y el hecho de ver a un señor que se ponía a dibujar lo que me llevó al dibujo. Lo estoy racionalizando ahora, nunca había conectado las dos cosas, pero creo que sí fue eso lo que me hizo pensar que yo también quería hacerlo. Lo que hacía mucho era copiar viñetas de los tebeos. Luego ya me creé mis propios personajes, pero que eran copias de otros. Tuve por ejemplo mi versión de Superlópez, que si eres de mi generación te ha marcado seguro. Como para entonces ya leía superhéroes tenía también una parodia de Spider-Man. También me gustaba mucho el cine. Yo quería ser director de cine por la mañana y dibujante de cómics por la tarde, o al revés. Me había montado mi vida ideal, ¡dos trabajos a media jornada cada uno! [risas]. Pero llega un momento en el que me doy cuenta de que para hacer cine hacía falta mucha gente e instrumentos que no sabía manejar ni para qué servían, y para hacer tebeos me bastaba con un lápiz y un papel.

1. Los primeros fanzines

Yo tengo entendido que empiezas a hacer fanzines bastante joven, ya en los noventa. ¿Los hacías tú solo, o te juntaste con amigos?

El primer fanzine que hice, *Comic Magazine*, lo preparé a medias con un compañero del colegio. Él iba un curso por delante de mí, y empezamos a tratarnos porque éramos los dos que coleccionábamos cómics en el barrio. Nos dimos cuenta porque al quiosco a veces solo llegaba un ejemplar de *La Patrulla-X* o de *Spiderman*, así que de repente te faltaban uno o dos números en tu colección, porque se los había llevado el otro. Un día nos encontramos en el quiosco comprando,

nos presentamos y dijimos: "a ver, vamos a actuar con cabeza: yo Spiderman, tú los mutantes, y luego nos los prestamos". A este chico le gustaba escribir e hicimos el fanzine que te decía, que era una especie de revista de actualidad sobre cómic. Cada uno hizo artículos sobre las cosas que le gustaban. Yo dibujé alguna historieta y él escribió algún relato que luego yo ilustré. Recuerdo que la maqueta la hice con una máquina de escribir, fotocopiando portadas e imágenes, diseñando el artículo antes de escribir el texto y luego ya, con todo pegado en su sitio, metía la hoja en la máquina de escribir y lo escribía todo. Esto sería en el 91 o así, como mucho. Quizá algo antes. Hicimos cinco copias, nos quedamos una cada uno y le dimos otra al del quiosco donde íbamos para que lo pusiera a la venta [risas]. No sabíamos todavía lo que eran la librerías especializadas. De hecho recuerdo que nuestro primero contacto con esto fue un listado de librerías que venía en un tebeo de Forum. Vimos que había dos en nuestra ciudad: Imágenes y Futurama. Así que un sábado por la mañana le pedí a mi abuelo que nos llevara, y aquello fue como… "¿pero madre mía, esto qué es?".

Cubierta de *Fandom*

"¡Hay muchos del mismo tebeo!"

¡Claro, claro! Y antiguos. El siguiente fanzine que hice creo que fue *Fandom*. Surge porque con doce o trece años mi madre me apunta a un curso de cómic en la Escuela de Artesanos de Valencia. Estoy un año en una clase de dibujo general y luego paso a otro de cómic. Esto a mí me sirvió, principalmente, para conocer a gente con gustos en común, y con algunos de ellos acabo haciendo *Fandom*. Ya en imprenta, y tirando quinientos ejemplares. Imagínate los que nos comimos [risas]. Era en formato A4, en blanco y negro, con historietas y algún artículo sobre cómic. Pero no sabíamos qué se hacía luego. Lo pusimos a la venta en Futurama e Imágenes, pensando desde nuestra inconsciencia juvenil que ahí ya se iban a vender los quinientos. Claro, no teníamos ni idea. Nos los repartimos, yo tuve paquetes enteros mucho tiempo en casa, hasta que mi madre los tiró, o no sé qué hicimos con ellos… La portada la hizo Jordi Bayarri, por cierto, al que conocí en la Escuela de Artesanos.

Pero es algo mayor que tú, ¿verdad?

Sí, sí. Yo estuve allí cuatro años seguidos. Aquello eran tan solo un par de cursos, pero el segundo lo podías repetir todas las veces que quisieras. Yo lo repetí por ir allí, por la gente con la que coincidías. Era chulo encontrarte con gente con intereses comunes.

¿Los profesores eran dibujantes conocidos?

No, las clases las daba José María Fayos, que era más pintor que dibujante, aunque le gus-

taba mucho el cómic. Era un tío majísimo. En las clases teníamos media hora de teoría, y todo lo demás ya era práctica. Pasábamos allí toda la tarde. Se generaba un ambiente de muy buen rollo, en parte gracias a él. Allí conocí también a Juanjo Cuerda, por cierto.

Me imagino que todo esto te sirvió para conocer cómics nuevos que te recomendaran.

Quien más cómics me descubrió fue Enrique Corts, otro de los dibujantes que conocí por allí, que luego publicó algún tebeo pero acabó especializándose en videojuegos. Era algo mayor que yo y fue él quien me prestó cosas como *Watchmen*, *V de Vendetta* o *The Sandman*. Todo esto me pilló con catorce o quince años. Hasta entonces solo había leído humor y superhéroes clásicos, así que aquello me explotó en la cara. Como haber estado toda tu vida viendo capítulos de *El equipo A* y de repente encontrarte con *The Wire*. Era una locura.

En todo este tiempo sigo dibujando mis narizones, que era lo que me hacía más gracia, pero en los noventa suceden muchas cosas: llega el manga, Carlos Pacheco empieza a publicar en EE. UU... De repente parece que hay opciones en el extranjero. Por eso pasé por una etapa de intentar dibujar superhéroes, e incluso manga, al estilo de *Dragon Ball* o *Bateadores*. En todo caso aquello duró poco y volví rápido al humor.

Tu generación, cuando le llega la edad de empezar a hacer los primeros trabajos profesionales, descubre que no queda nada, que prácticamente quedan nada más que *El Víbora* y *El Jueves*, y en ambas había dibujantes mayores ya asentados. ¿Cómo viviste tú aquello, qué opciones veías?

Yo sabía que había pocas opciones porque la gente me lo decía. No tenía esta sensación de que todo estaba muy mal hasta que hablé con gente que tenía diez o quince años más que yo, gente que ya se dedicaba profesionalmente a esto o estaba intentándolo. Al mismo tiempo veía lo que se publicaba y me daba cuenta de que lo que yo hacía no tenía ese nivel, así que seguía dibujando por mi cuenta. Creo que la única vez que enseñé mi trabajo en aquella época a alguien que no fuera un amigo o un compañero de clase fue a Toni Guiral, cuando empezó la línea Laberinto de Planeta. Toni estuvo trabajando allí como editor. Ahora ya sé que los 90 fueron un erial, pero en su momento no me enteré demasiado.

2. 7 Monos

Entonces llega 7 Monos.

El colectivo 7 Monos surge mientras estaba estudiando diseño gráfico en la Escuela de Artes y Oficios de Valencia. Al terminar COU me planteo dos opciones: o hago Bellas Artes o hago alguna otra cosa relacionada con lo gráfico. En mi cabeza relacionaba Bellas Artes con lo de hacer cómic, y como con esto era prácticamente autodidacta y veía cierta evolución en mi trabajo, pensé que eso podía seguir haciéndolo por mi cuenta y estudiar alguna otra cosa que me abriera otra vía profesional. Porque además, sabía que llegar a vivir del cómic era complicado. ¿Con qué otra cosa me puedo ganar la vida que también me guste? Vi que eso podía ser el diseño gráfico. Porque ya entonces el proceso de concebir y diseñar un objeto me gustaba mucho, sobre todo si tenía que ver con la edición. También me di cuenta de que, mires donde mires, hay imágenes que han tenido que pasar por las manos de un diseñador gráfico. En mi camiseta, en los carteles de este bar, en las latas de lo que estamos bebiendo... Tuve la sensación de que en este sector debía

de haber ciertas garantías de encontrar trabajo. Enrique Corts estaba estudiando diseño gráfico en Artes y Oficios, me habló de ello y me decidí a estudiarlo. Pero seguí dibujando porque mi prioridad era ser dibujante de cómics. Me metí a estudiar allí y conocí a mucha gente a la que también le gustaban los cómics. Cuando yo estudié en Artes y Oficios, su escuela y la universidad de Bellas Artes de Valencia estaban frente a frente. Pero Artes y Oficios no tenía su propio edificio, se estudiaba en unos barracones…

Como el hermano pobre…

[Risas] Sí, la cafetería era una máquina de *vending* y otra de café con unas mesas cutres. Y sin calefacción, que era algo que en invierno se echaba mucho de menos. Así que la cafetería que utilizábamos era la de Bellas Artes. En Artes y Oficios había conocido a Manuel Castaño, Joan Marín y Nacho Sanmartín, y en Bellas Artes me reencontré con Jordi Bayarri y más tarde conocí a Sergio Córdoba, Víctor Santos y Juan Pedro Quilón. A todos nos gustaban los tebeos, empezamos a quedar fuera del entorno académico al menos un día a la semana… Nos dimos cuenta de que todos estábamos preparando algo con idea de autoeditarnos y acordamos hacerlo juntos, bajo un mismo sello, para hacer algo de ruido. Pensamos que sería más fácil que un periodista hiciera caso a un grupo de jóvenes autores valencianos que si hacíamos la guerra cada uno por nuestra cuenta. También era una manera de ayudarnos entre todos: yo me encargaba de diseñar y maquetar muchos de los cómics que publicamos, Jordi se preocupó más de tratar con las imprentas… Empezamos a trabajar con distribuidora y vimos que los costes de impresión se habían rebajado mucho, era asumible. También nos ayudábamos económicamente: cuando sacábamos un tebeo colectivo todos poníamos dinero. Éramos ocho, aunque nos llamamos 7 Monos. Cuando nos dimos cuenta de que éramos ocho no lo cambiamos porque el nombre nos gustaba más con un 7 que con un 8 delante. Nuestra teoría es que quien propuso el nombre no se contó a sí mismo [risas]. La gente de 7 Monos que sigue viviendo en Valencia continúa viéndose habitualmente, pero editorialmente hablando, la actividad más fuerte fueron aquellos dos o tres primeros años. Es lo que tocaba. 7 Monos fue producto de gente que está empezando y que quería, de algún modo, darse a conocer. Creo que cumplió esa función y para mí, como autor, me sirvió para tomarme en serio lo de hacer tebeos de humor. Al conocer a Manuel Castaño y darnos cuenta de que teníamos un estilo de dibujo parecido y un humor similar empezamos a colaborar.

El origen de *Morón el pollastre*

En ese momento hacéis *Morón el pollastre*.

Sí, fue lo primero que hicimos. Una parodia o revisión de *Pulgarcito* mezclado con te-

beos de superhéroes, algo así. Prácticamente todo el guión era de él, yo me encargué de la tinta, el diseño, algún dibujo… Lo siguiente ya lo hicimos totalmente a cuatro manos: *Con amigos como estos*. Fue una serie que publicábamos en un suplemento para universitarios del diario *Las provincias*, *Univers*, que salía los miércoles. La gente que coordinaba este suplemento se pasó un día por Futurama a preguntar por gente que pudiera hacer una tira cómica, y les hablaron de nosotros. Nos propusieron hacer una serie de universitarios, un tema que a nosotros no nos interesaba nada [risas], así que nos inventamos una serie con tres personajes: Álex, que ya había salido en *Morón* y era un vivalavirgen; Fernando, un cineasta frustrado que pasaba por un montón de trabajos basura; y Miguel, un universitario soso y sin personalidad, que metimos un poco por compromiso, para reflejar el ambiente que nos pedían. Pero lo curioso es que al final el protagonismo se lo llevó Miguel, o en todo caso Alex y Miguel, por contraste. Confrontar a un tipo ligón con otro muy pánfilo funcionaba muy bien y generaba muchos chistes. Fue una lección que aprendí con *Con amigos como estos*, que a veces tú te planteas algo y estás convencido de que va a funcionar pero luego, cuando te pones a desarrollarlo, los personajes van cobrando vida propia. Es algo que pasa a menudo en las series. Si te fijas es lo que sucedió en *Los Simpson*, donde al comienzo había una clara intención por darle protagonismo a Bart, hasta que se dieron cuenta de que el motor de la serie era Homer. En el par de años que pasé colaborando con Manuel Casteño aprendimos cosas como esta pero también mucho el uno del otro, y sobre las herramientas del cómic, al hacer las cosas de un modo más profesional.

¿Os costó mucho acostumbraros al formato de la tira?

No, la verdad es que no nos costó nada. Nos resultó muy natural y fue un buen ejercicio, condensar una historia en tan pocas viñetas.

¿Hay alguna tira cómica que conocieras de antes u os inspirara para la vuestra?

Yo nunca he sido un gran lector de tiras… He leído cosas como *Calvin y Hobbes* o *Peanuts*, pero ya de mayor. Prefería leer cómics más largos, no en formato de tira cómica. En *Con amigos como estos*, aunque eran tiras, tardamos poco en empezar a crear pequeñas aventuritas de cinco o seis tiras. Es un recurso propio de prácticamente cualquier serie de tiras cómicas, pero en mi cabeza esto tenía más que ver con que lo que a mí me apetecía hacer eran tebeos algo más largos. Esta serie comenzamos a dibujarla en el año 2000 y estuvimos publicándola cerca de un par de años en el suplemento del diario, hasta que lo cerraron. Después de aquello publicamos unas pocas tiras más en un par de revistas y en alguna web.

CON AMIGOS COMO ESTOS...
POR
CASTAÑO & BARTUAL
¡SE ACABÓ LA SEQUÍA, HE LIGADO!
INTERNET ES EL MEJOR INVENTO DEL SIGLO XX! ME HA PERMITIDO CONOCER A MI ALMA GEMELA
Y DE ESTA NOCHE NO PASA
LE DIRÉ LO MARAV.LLOSA QUE ES, LO MUCHO QUE LA QUIERO, LO IMPORTANTE
...que eres para mí, no puedo vivir sin ti
¿Y SI LE ENVIAMOS LA FOTO DE LA PLAYMATE DE JUNIO?
PERFECTO. ESE MES NO SE LA COMPRÓ.

Una tira de *Con amigos como estos*

3. Cambio de aires

¿Cuándo te mudas a Madrid?

En diciembre de 2001. Acababa de cumplir 22 años, poco después de terminar de estudiar Diseño gráfico en Artes y Oficios. Llegó el momento de pensar "¿y ahora qué?", ¡empieza la vida de verdad! [risas]. Estuve enviando currículos a todo lo que se me puso a tiro: periódicos, imprentas, agencias… Me llamaron de un estudio de diseño pequeñito y me propusieron estar de becario por las mañanas. Lo acepté, aunque no me gustaba demasiado el tipo de trabajos que hacíamos. Al par de meses de estar allí llegó el puente de diciembre y decidí irme una semana a Madrid, un poco por conocer aquello. Solo había estado en Madrid de pequeño, con mis padres, y aquel puente coincidía, además, con el salón del cómic de aquel año. Allí quedé con gente como Santiago García, a quien había conocido meses antes, pero también con Juanvi Chuliá, que era de Valencia y había dirigido fanzines como *El maquinista mensual* y trabajado en la cartelera *Turia*. Se fue a vivir a Madrid unos años antes que yo, pero mantuvimos el contacto y quedé con él allí. Me comentó que el diseñador de la empresa donde trabajaba se iba, y me preguntó si quería hacer una prueba. Dije que sí, claro. Me llevó allí, enseñé mi trabajo y me propusieron volver en un par de días para hacer una prueba. Volví a Valencia eufórico. Lo conté nada más llegar a casa, pero ahí me llevé un pequeño jarro de agua fría, ya que mis padres no lo vieron nada claro. Yo no tenía nada que me atara a Valencia, no tenía pareja, estaba trabajando en un estudio pero no me estaban pagando… A cambio estaba la posibilidad de irme a trabajar a Madrid, a las Torres de Colón, con unas vistas geniales todos los días [risas], con un buen sueldo para lo que eran estas cosas entonces, algo más de cien mil pesetas. Ahora mis padres están contentísimos y no recuerdan este episodio [risas], pero sí tuve ahí cierto momento de duda tras comentar el tema con ellos. Realmente tanto yo como el resto de amigos a los que les comenté la oferta de irme a Madrid lo veíamos claro.

Un ejemplo de la labor de maquetación de Bartual en *U*

Así que me vine a Madrid, al principio con un contrato de seis meses. Para mí llegar a una ciudad como Madrid, bastante acogedora, fue toda una suerte. Conocía a Santiago, a Óscar Palmer, a Borja Crespo… muy poco, de vernos en salones y ya, pero todos fueron muy acogedores, me ayudaron mucho. Al poco estaba viviendo en casa de Óscar Palmer, en pleno centro de Madrid. Me ofreció una habitación en su casa hasta que encontrase piso, a cambio de maquetar la revista *U* [risas].

En cuanto a la empresa en la que entré a trabajar, era una muy centrada en internet. El dueño era socio y propietario de varias empresas relacionadas entre sí: había una

que ofrecía conexión, otra *hosting*, tenían también un periódico gratuito y se estaba metiendo en el negocio de las webs porno. Un 10% de mi trabajo cuando entré allí consistía en diseñar webs porno súper cutronas de principios de los 2000, que básicamente eran un par de pantallitas que te daban acceso a los contenidos de pago que ofrecía una empresa extranjera. A mí al principio esto me resultaba muy gracioso, pero al año de estar allí el dueño comenzó a vender sus empresas, nos cambiamos de Colón a Suanzes, se redujo la plantilla y lo de las webs porno, que al principio era prácticamente una anécdota a lo largo del mes, se convirtió en prácticamente mi único trabajo. Me aburría mucho aquello, porque además no se trataba de currarte unas webs de puta madre, sino diseñar webs como quien hace churros. Si podía hacer quince al día mejor que si hacía diez. A esto se sumó que Juanvi dejó de trabajar allí, y era la única persona con la que verdaderamente conectaba de todos los que trabajábamos en aquella empresa. Mientras tanto, cuando llegaba a casa del trabajo, me ponía a trabajar en cosas que me daban más vidilla: diseñaba el *U*, algún tebeo de 7 Monos, algunas revistas y fanzines que surgieron por entonces en Madrid… Víctor Santos publicó en aquella época *Pulp Heroes* con Astiberri, a principios de 2003. Yo había diseñado todos los tebeos de Víctor hasta entonces, así que él propuso a Astiberri que este también lo diseñara yo. Y aceptaron, ya conocían mi trabajo por lo que había hecho para 7 Monos. Astiberri había comenzado a publicar poco antes de que yo me mudase a Madrid.

Sí, creo que empiezan en 2001, y al principio sacaban cómics tipo "prestigio"…

Sí, y cosas como *Malas ventas* [de Alex Robinson] dividido en varios tomos. Tras el cómic de Víctor me proponen diseñar un segundo título: *El diario sentimental de Julián Pi*, de Lorenzo Gómez. Relacionado con esto hay una anécdota. Hasta entonces Astiberri no tenía logo, a cada cómic le ponían el nombre de la editorial con una tipografía diferente, de modo que eso hice cuando tocó poner el "Astiberri" de turno en la cubierta de *Pulp Heroes*: elegí una tipografía que le sentaba bien siguiendo el diseño que le había dado al cómic. Luego, cuando maqueté el cómic de Lorenzo, decidí reutilizar el mismo "Astiberri" de *Pulp Heroes*, y ya se quedó para siempre. No fue algo demasiado meditado. A veces pienso que deberíamos haber diseñado un logo a propósito, algo que no fuera simplemente un "Astiberri" tecleado con una tipografía concreta, pero aquello gustó y a estas alturas ya da un poco de miedo tocarlo, porque los lectores seguro que lo asocian a la editorial.

El siguiente encargo fue rediseñar la revista *Trama*, en su segunda etapa. Fue una maqueta muy sencilla y modular, que hice para que la pudiera emplear cualquiera, y luego tuvo una tercera etapa dirigida por Elena Cabrera, en la que ya sí le di un diseño más interesante. Para mí es uno de los mejores trabajos que he hecho en diseño, la verdad. Durante aquella última etapa de la revista ya estaba trabajando como diseñador habitual de Astiberri. Justo la semana que decidí ponerme a buscar otro trabajo diferente al que me llevó a Madrid, tan solo un día después de comprar manuelbartual.com para montar allí una muestra de mis trabajos, me llamaron desde Astiberri para ofrecerme trabajar con ellos de manera fija. Pero no hay ninguna relación entre una cosa y la otra, cuando llamaron tan solo había comprado el dominio…

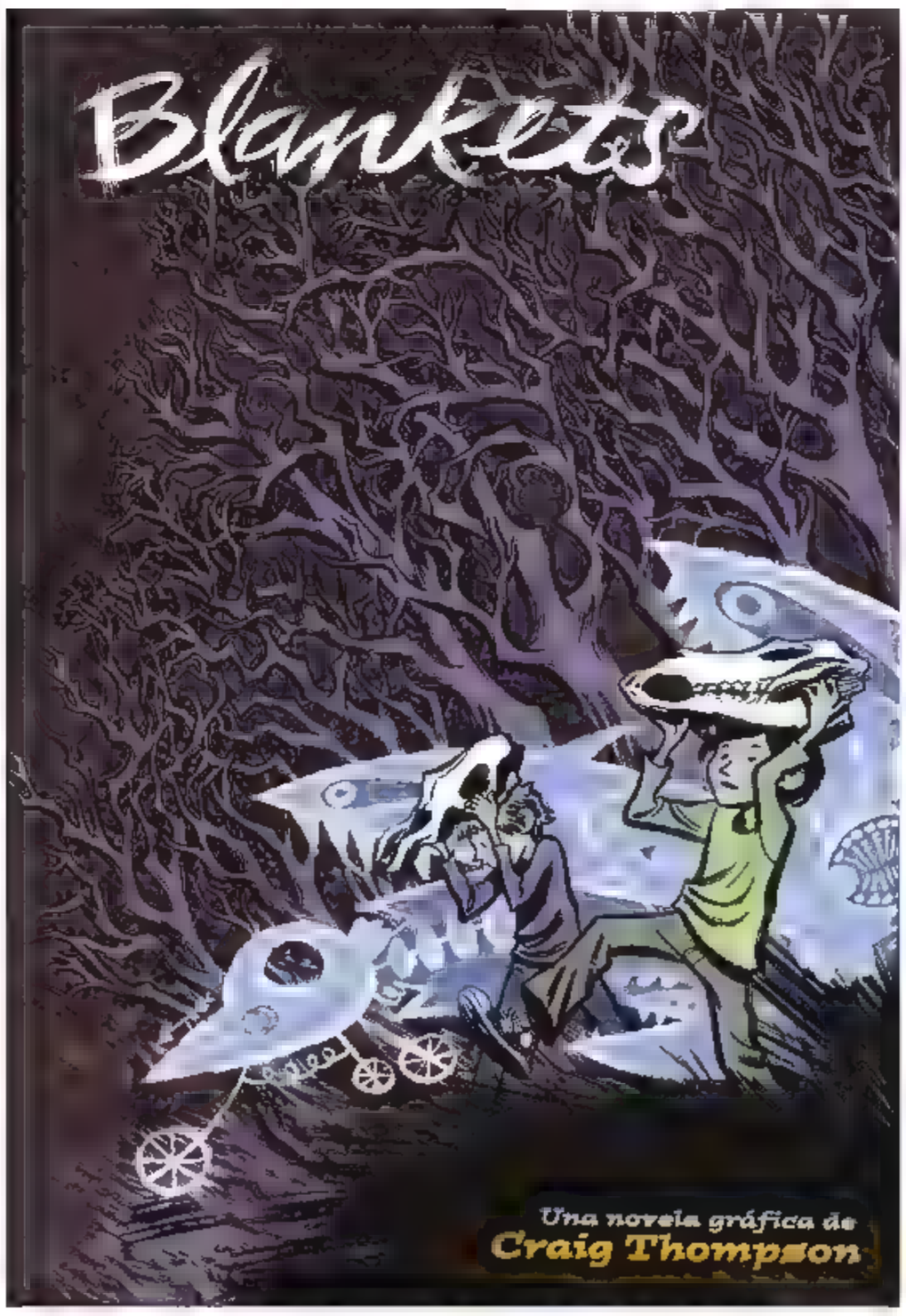
Fue una serendipia.

Sí, algo así. Fue como si de alguna forma yo necesitara dar ese paso para que me llamaran. Me ofrecieron encargarme de todo el diseño

de la editorial trabajando desde mi casa, lo cual ya me ahorraba las tres horas que perdía al día en transporte público a Suanzes. Dije que me lo pensaría, pero cuando colgué lo tenía muy claro [risas]. Les llamé al día siguiente y les dije que sí. Avisé un par de meses antes a la empresa donde trabajaba y en septiembre de 2003 empiezo de manera regular con Astiberri.

Al año siguiente es cuando empiezan a publicar cómics como *Blankets* o *Píldoras azules*, que son quizá los que empiezan a demostrar que hay un mercado para libros de cómic con muchas páginas, bien editados, con precios que no se habían visto. ¿Tú eras consciente entonces de este cambio de paradigma?

Blankets para mí es la clave de este cambio de paradigma en Astiberri. Fue muy evidente, además, visto desde dentro, porque *Blankets* se iba a publicar en cuatro tomos. De hecho tenía ya diseñadas y coloreadas cuatro portadas, pero hay un momento en el que ven que pueden traer a Craig Thompson al Salón de Barcelona y deciden jugársela y sacarlo en un solo volumen. Mucha gente pensó que se iban a dar la hostia y no se iba a vender nada, al costar 35 euros. Había un precedente, el *Cages* de McKean, pero no es el mismo tipo de cómic ni el mismo momento, aunque haya pocos años de diferencia entre ambas publicaciones. Al final no solo no se pegaron la hostia que muchos vaticinaban sino que funcionó muy bien: *Blankets* lleva ya seis ediciones. Y se dieron cuenta de que esta era la apuesta que había que hacer. Creo que son los pioneros de la novela gráfica en España, en un momento en el que nadie hacía eso: recordemos que *La ciudad de cristal*, por ejemplo, se publicó en tres Brut Comix de La Cúpula. Nadie apostaba por un tomo, aunque aquel fuera el formato original en el que se había publicado la obra.



Cubierta de *Blankets* de Craig Thompson

4. "Reflexiones de un oficinista"

Hablemos de "Reflexiones de un oficinista".

Conocí a Lorenzo Gómez cuando diseñé su cómic. Nos caímos bien y decidimos hacer algo juntos. Estaba publicándose *TOS*, un "prozine", esta palabra que estaba de moda entonces [risas]... era un fanzine, pero era una revista... ¡Qué palabra! [risas]. La llevaban entre Juanjo el Rápido y Nacho Casanovas. Los cuatro primeros números los publicó Sins Entido, y a partir de ahí continuó Astiberri, hasta el número doce. Creo que el "Oficinista" debutó en el primer número con Astiberri. Es lo primero que dibujaba y publicaba después de colaborar con Manuel Castaño, y lo primero que dibujé yo solo desde entonces, escrito esta vez a medias con Lorenzo. El protagonista era un oficinista cuyo sueño era eso mismo, trabajar en una oficina. Era un personaje muy ingenuo,

como un niño, coleccionaba post-its… pero metido en un mundo muy gris, de envidias, de gente gastándose putadas. Ahí recuperé cosas de mi experiencia en la empresa en la que trabajé, porque aunque éramos pocos, cada uno adoptábamos uno de los roles típicos de la oficina [risas]: estaba el jefe, el que está a punto de jubilarse, el pelota, el chivato, el informático, yo sería el tío raro que no hablaba de fútbol, estaba "la chica"… Era muy ridículo [risas]. Aunque ahora vea el dibujo y me tire de los pelos es una pena que no acabáramos la serie, porque la idea era haber acabado publicando un libro con todo aquello. Me parecía chulo. Al mismo tiempo estuve publicando un blog escrito por el oficinista que tuvo bastante éxito, en plena época dorada de los blogs personales.

HASTA DONDE ALCANZA MI MEMORIA SIEMPRE HE QUERIDO SER OFICINISTA
REFLEXIONES DE UN OFICINISTA
PUEDO UNA VEZ PROBÉ SUERTE COMO REPARTIDOR DE PIZZAS, PERO ESO NO CUENTA
PIZZA
PORQUE LA MOTO ERA DE UN PRIMO MIO
Y ACABÉ COMIÉNDOME MI PRIMERA ENTREGA, HARTO DE DAR VUELTAS BUSCANDO UNA CALLE INEXISTENTE.
AHÍ ACABÓ TODO
¡QUIERO MI PIZZA!
¡QUIERO MI MOTO!
EL CLIENTE
PIZZA
MI PRIMO
POR ESO, CUANDO EMPECÉ EN LA OFICINA SUPE QUE HABÍA ENCONTRADO MI CAMINO
GRACIAS, SEÑOR.
Y ASÍ ME HE CONVERTIDO EN EL OFICINISTA HECHO Y DERECHO QUE ESCRIBE ESTAS REFLEXIONES.
¿USO EL EDDING NEGRO O EL AZUL?
AHORA NO CABE DUDA DE QUE DOMINO LA JERGA.
A MÍ NO ME LA DAS, CHAVAL, QUE ESTO SON FOLIOS DE 80 GRAMOS Y NO DE 100
ADEMÁS, LLEVAN EL MEMBRETE ANTIGUO.
Página de *Reflexiones de un oficinista*

En un momento dado intentáis que sea una serie de animación, ¿verdad?

Sí, se hizo un episodio piloto, muy básico, solo para presentar el proyecto. Unos antiguos compañeros de trabajo de Lorenzo montaron una empresa con la que entre otras cosas querían producir pequeñas producciones audiovisuales. Pensamos que como pequeñas piezas "Reflexiones de un oficionista" podía funcionar, era la época de *Camera Café*… Hicimos el piloto y lo estuvieron moviendo, pero ahí se quedó la cosa.

5. *El Jueves* y "Sexorama"

Y ya en 2007 comienzas con "Sexorama" en *El Jueves*.

Sí. Yo nunca dejo de dibujar en todo este tiempo, lo voy compaginando como puedo con el resto de trabajos. Los primeros años, en la oficina, era más complicado, si dibujaba era a costa de pasar noches sin dormir. Cuando empiezo a trabajar en casa ya me puedo organizar el día mejor, y dibujo un poco más. Recuerdo que hice unos chistes para un fanzine que publicó Pedro Toro, *Toronto, el fanzine tonto*. Le envié una historieta con unos personajes parecidos a los de *Con amigos como estos*, era un chiste de tono sexual. En esa época intercambiaba con mucha frecuencia correos electrónicos con gente como Santiago García, Manel Fontdevila, Javier Olivares… creo que lo envié también ahí, a esta especie de grupo de correo que nos habíamos montado de manera improvisada, y Manel me dijo que se lo enviase a Albert Monteys, que en aquel momento estaba dirigiendo *El Jueves*.

Yo ya había enviado antes dos o tres proyectos a *El Jueves* y a *Mister K*, pero no llegué a saber nada de ellos. Luego vi que en cierto modo era habitual: recibían proyectos todos los días, así que solían contestar solo cuando algo les interesaba. Cuando le envié aquello a Monteys me dijo que habían visto todo lo que había ido enviando, que conocían mi trabajo, pero hasta entonces nada les había en-

"Esto no es lo que parece".

"Creo que estás precipitándote
en tus conclusiones".

Una de las dos páginas publicadas en el fanzine *Toronto*

cajado en *El Jueves*. Viendo aquello me habló de una especie de patata caliente que andaban pasándose de mano en mano: hacer una serie sobre sexo pensada para el público joven de la revista. Imagino que Manel, al ver ese chiste, pensó enseguida en aquello. Y Monteys me ofreció preparar algo, a ver qué tal. Recuerdo que esto me lo propuso un jueves, y al lunes siguiente le pasé un par de páginas acabadas e ideas de por dónde podía ir la serie. Me dijeron que sí enseguida. Procuré que aquellas páginas fueran lo mejor que hubiera hecho hasta entonces, porque evidentemente era una gran oportunidad. Tras darme la noticia pasé por las dos fases por las que creo que pasan todos los dibujantes a los que llama *El Jueves*: primero la euforia total, porque es algo a lo que llevas queriendo dedicarte probablemente desde pequeño, y luego pánico absoluto, al darte cuenta de que tendrás que hacer eso todas las semanas, sí o sí.

POLVOS DE UNA NOCHE
UNA BREVE GUÍA ACERCA DEL SI TE HE VISTO NO ME ACUERDO
DOS TESTIMONIOS DOS
COSAS QUE NO DEBES DECIR DURANTE UN POLVO DE UNA NOCHE

La primera página de "Sexorama" dibujada por su autor

¿Tú eras lector habitual de la revista?

No, habitual no. La compraba de vez en cuando, y luego compraba recopilatorios. Los de Manel, los de Monteys, de Lalo Kubala, los de Mauro Entrialgo. Recuerdo que la primera vez que vi las páginas de Mauro pensé: "¿Esto qué es? ¡No sabe dibujar!" [risas]. Pero luego, como me pasó con algunos dibujantes de Bruguera, lo ves de otra manera y te das cuenta de que saber dibujar no es "dibujar bonito", ya sabes.

Claro, no es dibujar en estilo realista lleno de detalles, sino comunicar con el dibujo.

Mauro se acabó convirtiendo en uno de mis favoritos y a día de hoy pienso que es con muchísima diferencia uno de los mejores humoristas que tenemos en España.

Me gustaría comentar contigo ese momento de *El Jueves*, ya totalmente bajo la influencia de Monteys y Fontdevila, en el que la revista, si no se refunda, sí entra en una etapa en la que se revitaliza. ¿Tú en ese momento veías que la revista cogía fuerzas gracias a vosotros?

Yo sí iba viendo, como lector, que la revista era más moderna que a principios de los noventa. Manel y Albert estaban marcado el camino a seguir, y había mucha gente que estaba entrando en la revista gracias a ellos, a partir del momento en que pasan a formar parte del consejo de redacción. Pedro Vera o Darío Adanti, si no me equivoco, son propuestas de Monteys. Si *El Jueves* era como era en 2007 fue porque ellos habían entrado allí diez años antes. Sirvieron de puente entre el antiguo *Jueves* y el nuevo.

A los dos meses de entrar tú en la revista, te encuentras con el follón de la portada secuestrada por el juez Del Olmo. ¿Cómo viviste aquello?

Me pilló de vacaciones, pasando unos días por Benicàssim. Recuerdo coger el móvil

el jueves
La revista que sale los miércoles
¡SE NOTA QUE VIENEN ELECCIONES, ZP!
2.500€
POR NIÑO
¿TE DAS CUENTA? SI TE QUEDAS PRENADA...
¡ESO VA A SER LO MÁS PARECIDO A TRABAJAR QUE HE HECHO EN MI VIDA!
NUESTRAS MARAVILLAS
PÓSTER MICHAEL MOORE
TENEMOS LAS ACTAS DE ETA
AGENDA DE VERANO
www.eljueves.es

La portada de *El Jueves* que motivó el secuestro editorial

y ver como treinta llamadas… Las redes sociales en 2007 estaban en pañales, si alguien te quería decir algo… ¡tenía que llamarte!

Y eso que tú fuiste el primer español con Twitter, o casi [risas].

El primero no, pero probablemente el segundo [risas]. No recuerdo quién fue el que me dio la noticia del secuestro, pero lo viví estupefacto. Yo llego a *El Jueves* y soy consciente de que han tenido sus casos de censura, pero nadie pensaba que eso pudiera pasar de nuevo, nos pilló de sorpresa. Y me sirvió para darme cuenta de la revista en la que estaba publicando. Todos los juicios, problemas de censura y demás no eran cosa del pasado: seguía siendo esa revista. Publicar en *El Jueves* no era solo un trabajo: significaba algo. Realmente he hecho muy poco humor político, pero una revista al final es la suma de todas las partes. Tomé conciencia del medio en el que estaba trabajando.

La revista acababa de ser comprada por RBA y en ese momento apoya totalmente a la cabecera y a los autores y todo sigue su curso.

Sí. Manel y Guillermo, los autores de la portada, vinieron un par de veces a Madrid. Una a prestar declaración y otra cuando los juzgaron y condenaron. Fui a los juzgados en ambas ocasiones, con aquello lleno de periodistas, la revista agotando su tirada… Fueron tres semanas muy locas. En ese momento, como dices, RBA apoya por completo, había comprado la revista hacía meses. Para entonces debía de estar vendiendo en torno a los 70.000 ejemplares, y esas semanas pasó de cien mil.

O sea que el apoyo fue más una cuestión económica que ideológica.

Hum… sí, es probable que sí. Si acabas de comprar una revista que vende 70.000 ejemplares, algo que no está nada mal, y te encuentras con una polémica que hace que vendas más aún, pues oye, bienvenida sea la polémica.

Cuando tú empiezas "Sexorama" has madurado ya mucho tu estilo de dibujo. Y siempre he tenido curiosidad por saber cómo llegas a ese estilo tan particular y tan poco parecido a otros.

No sé darte una respuesta [risas]. A mí hay gente que me gusta mucho, sobre todo de la generación del humor inmediatamente anterior a la mía, como pueden ser Monteys, Fontdevila o Mauro, pero cuando me pongo a dibujar no estoy dibujando con páginas de ninguno de ellos al lado. Si te digo la verdad, tiendo a pensar que mi estilo tiene que ver con cosas como *Barrio Sésamo*.

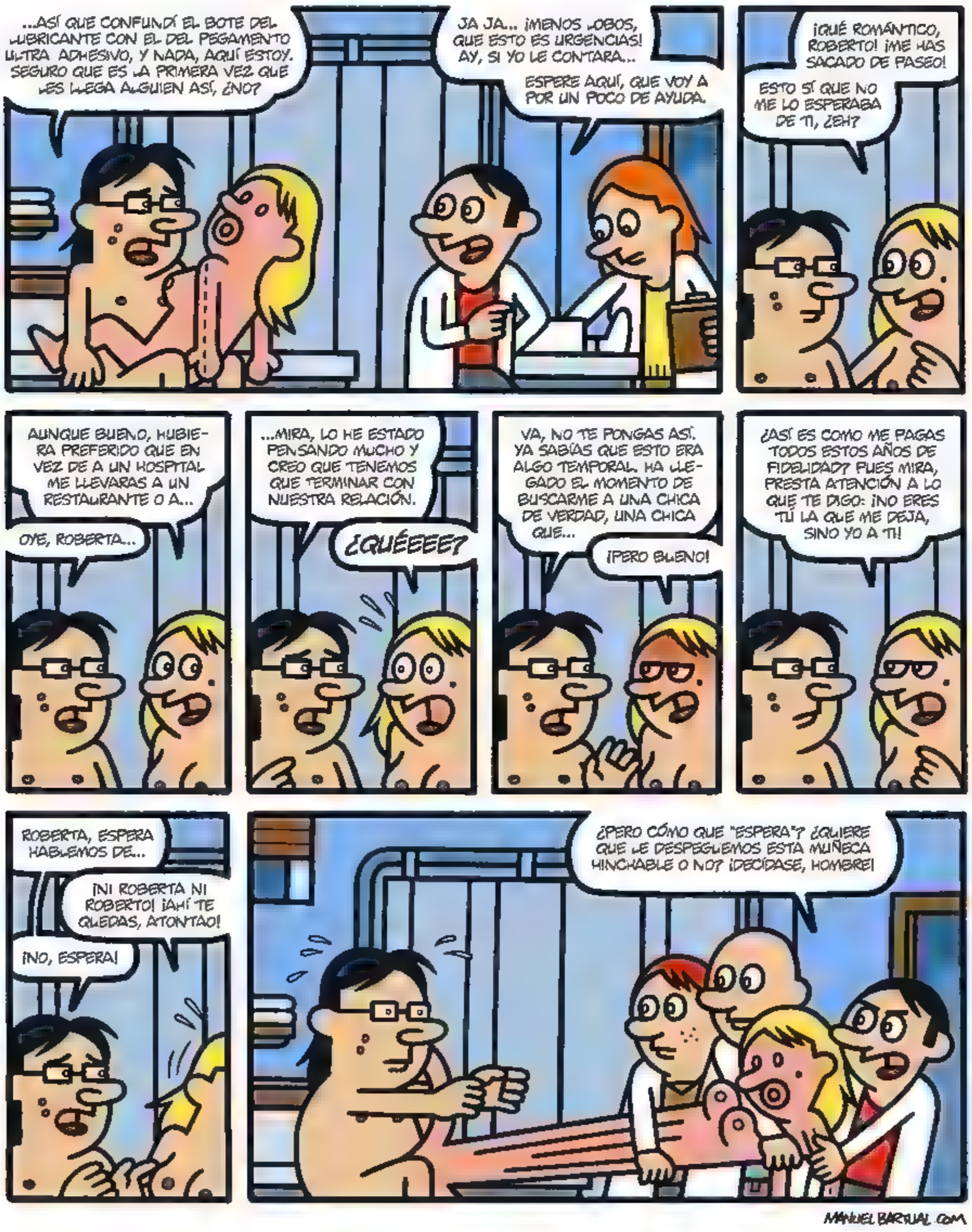
¿En serio?

Sí, cuando analizo algunos de mis personajes me recuerdan a Epi y Blas.

En el fondo antes de ser muñecos son diseños dibujados con formas muy geométricas, es verdad.

Claro, y yo soy de la generación de *Barrio Sésamo*, así que a veces lo pienso. Gráficamente es probable que tenga mucha influencia de Jim Henson, de todo el universo de los teleñecos. Es curioso porque esta misma conversación la he tenido hace muy poco con Guillermo. Me decía que miraba mi dibujo y no entendía de dónde salía [risas]. Su teoría era que debía de ser influencia de pintores de vanguardia. Igual también hay algo de eso, pero no sé. No te puedo decir de dónde he copiado o cogido cosas porque realmente no tengo ni idea.

Yo lo veo como una especie de síntesis máxima de la escuela Bruguera, cierras el


...ASÍ QUE CONFUNDÍ EL BOTE DEL LUBRICANTE CON EL DEL PEGAMENTO ULTRA ADHESIVO, Y NADA, AQUÍ ESTOY. SEGURO QUE ES LA PRIMERA VEZ QUE LES LLEGA ALGUIEN ASÍ, ¿NO?
JA JA... ¡MENOS LOBOS, QUE ESTO ES URGENCIAS! AY, SI YO LE CONTARA...
ESPERE AQUÍ, QUE VOY A POR UN POCO DE AYUDA.
¡QUÉ ROMÁNTICO, ROBERTO! ¡ME HAS SACADO DE PASEO!
ESTO SÍ QUE NO ME LO ESPERABA DE TI, ¿EH?
AUNQUE BUENO, HUBIERA PREFERIDO QUE EN VEZ DE A UN HOSPITAL ME LLEVARAS A UN RESTAURANTE O A...
OYE, ROBERTA...
...MIRA, LO HE ESTADO PENSANDO MUCHO Y CREO QUE TENEMOS QUE TERMINAR CON NUESTRA RELACIÓN.
¿QUÉÉÉÉ?
VA, NO TE PONGAS ASÍ. YA SABÍAS QUE ESTO ERA ALGO TEMPORAL. HA LLEGADO EL MOMENTO DE BUSCARME A UNA CHICA DE VERDAD, UNA CHICA QUE...
¡PERO BUENO!
¿ASÍ ES COMO ME PAGAS TODOS ESTOS AÑOS DE FIDELIDAD? PUES MIRA, PRESTA ATENCIÓN A LO QUE TE DIGO: ¡NO ERES TÚ LA QUE ME DEJA, SINO YO A TI!
ROBERTA, ESPERA HABLEMOS DE...
¡NI ROBERTA NI ROBERTO! ¡AHÍ TE QUEDAS, ATONTAO!
¡NO, ESPERA!
¿PERO CÓMO QUE "ESPERA"? ¿QUIERE QUE LE DESPEGUEMOS ESTA MUÑECA HINCHABLE O NO? ¡DECÍDASE, HOMBRE!
MANUELBARTUAL.COM

Otra página de "Sexorama"

dibujo por completo, con líneas gruesas y firmes.

Sí, claro, Bruguera está ahí también. Ibáñez, Vázquez y toda la gente que publicaba y leía en *Pulgarcito*, y más tarde Jan y su *Superlópez*.

De hecho tienes una serie en *El Jueves* que es un homenaje a Bruguera, "El detective de la SGAE".

Claro, claro. La dibuje con mi estilo, pero forzándolo un poco para que se pareciera más a Bruguera. Los fondos, la composición de las viñetas, la manera en la que hablan los personajes, la tipografía… Claro, es que Bruguera me gusta mucho. Probablemente mi estilo sea una síntesis de mis lecturas infantiles, sumado a *Barrio Sésamo* y mezclado con mi habilidad para el dibujo. Yo no soy un gran dibujante.

El detective de la SGAE
POR MANUEL BARTUAL
¡MUCHAS GRACIAS POR VIGILAR QUE NO ESCAPASE NADIE MIENTRAS LLEGABA ABENTES!
AHORA DEJ ME UNOS MINUTOS PARA EXAMINAR AL MUERTO Y RESOLVER ESTE ENTUERTO
BIEN, BIEN, BIEN. ¿ALGÚN VOLUNTARIO PARA HACERME UN RESUMEN DE LO QUE AQUÍ HA OCURRIDO?
TODO SUCEDIÓ MUY RÁPIDO, DETECTIVE.
LAS LUCES SE APAGARON EN MITAD DEL CONCIERTO Y AL ENCENDERLAS ME ESTABA RICKY RICARDO EN EL SUELO. ¡Y MÁS TIESO QUE UNA MOJAMA
CARAMBA
MMMM... BUENO, PUES UN PRIMER ANÁLISIS DE LA ESCENA DEL CRIMEN ME LLEVA A PENSAR QUE EL ASESINO ES
...¡ANDY ANDRÉS, SU GUITARRISTA DE CONFIANZA Y COMPAÑERO EN LAS ACTUACIONES!
EL MOTIVO ¡LA ENVIDIA! NO PODÍA SOPORTAR QUE RICKY RICARDO SE LLEVARA SIEMPRE A TODAS LAS CHAVALAS A SU CAMERINO TRAS LOS CONCIERTOS. ¿VERDAD, MOZALBETE?
PERO PERO.
¡PERO SI RICKY NUNCA IBA CON CHICAS: ¡RICKY ERA HOMOSEXUAL Y MI PAREJA ADEMÁS! ¿POR QUÉ IBA A QUERER MATARLE?
CLARO CLARO. SI YA DECÍA YO QUE ESTO ERA SÓLO UN PRIMER ANÁLISIS, ¿EH?
MMMM... BUENO, PUES UN EXAMEN ALGO MÁS DETALLADO DE LA ESCENA DEL CRIMEN HACE QUE EL PRINCIPAL SOSPECHOSO DE ÉSTE ASESINATO SEA
...¡JIMMY JIMÉNEZ, EL DUEÑO DE LA SALA Y RESPONSABLE DE TODO LO QUE EN ELLA SUEÑA!
EL MOTIVO ¡UN ROSOLEO! YA ESTABA HARTO DE TENER QUE PAGAR A LA SGAE POR TODAS LAS CANCIONES QUE RICKY RICARDO TOCABA EN SU SALA. ¿VERDAD, RUFIÁN?
PERO. PERO.

Una página de "El detective de la SGAE"

No en el sentido clásico del que hablábamos antes, claro. No eres un Guillermo, que tiene una habilidad casi natural…

No, ni mucho menos. Pero ni un Monteys ni un Fontdevila, tampoco. Yo, de algún modo, creo que estoy más en la línea de Paco Alcázar. Tanto Paco como yo somos personas que sabemos hasta dónde podemos llegar y dentro de lo que podemos hacer nos hemos creado un universo gráfico que nos sirve para contar lo que queremos. Gente como Monteys o Fontdevila son dibujantes puros y duros, con una facilidad absoluta para dibujar y una gracia innata.

Y que además lo hacen constantemente, son los típicos dibujantes que están todo el día con la libreta.

Claro, eso es. Pero yo, si no tengo que contar algo, no me pongo a dibujar. No tengo libretas de dibujo. Solo hago bocetos de las páginas, no vas a ver dibujos del natural ni cosas así en mis libretas. Y creo que tiene que ver con lo decía al principio: yo de pequeño quería ser dibujante y director de cine. ¿Qué tienen en común ambas cosas?

Que cuentan historias.

Eso es. Así que hubo un momento en el que, como hablábamos antes, decido que mis historias las voy a contar en cómic porque es la manera más fácil y a mano que tengo para contarlas. No soy un dibujante de pura cepa, sino alguien que ha aprovechado sus habilidades para el dibujo, más o menos limitadas, para contar lo que quiere contar.

Eres un dibujante que a la hora de plantear la página y contar tus cosas no tiras de los recursos típicos de la historieta clásica y del modelo de Milton Caniff; a pesar de que tie-

nes influencias del cine tu cómic no es nada cinematográfico, al contrario. Pesa mucho el diseño, la planificación de la página…

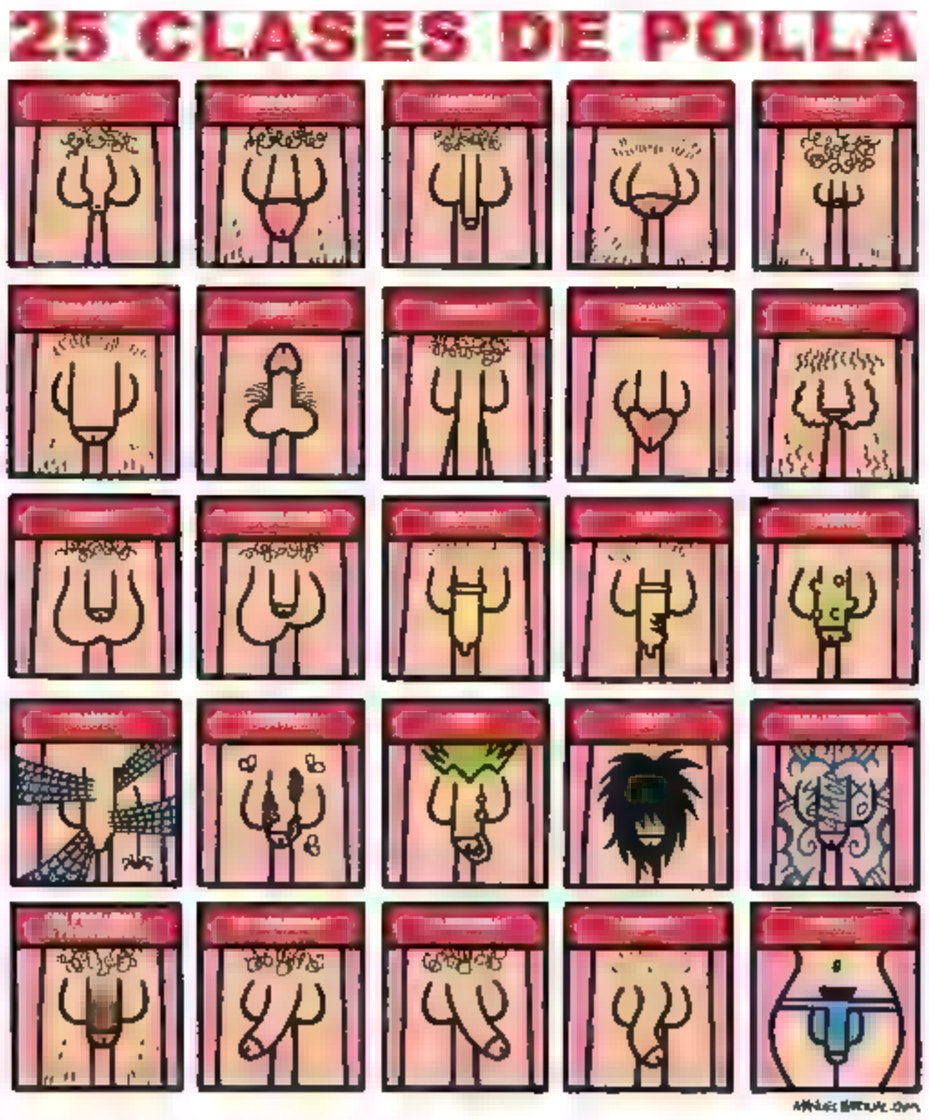
De hecho ahora que me he puesto a hacer cine me hace mucha gracia cuando alguien me mete dentro del grupo de "vosotros los que venís del cómic", porque creo que mis cómics tienen poco de lenguaje cinematográfico y mucho que ver con lo que dices, con el diseño. Creo que puede ser otra variable más que defina mi estilo. El diseño me gusta mucho y hay páginas de "Sexorama" donde se nota su influencia.

Estoy pensando en páginas como las de "24 tipos de condones", o "Seis actrices porno", son diseño puro.

Y hay ejemplos más extremos: había una página que era "Sexo en la prensa", y la página era una página real de periódico con anuncios eróticos. Otra que hice eran portadas de películas porno, otra era como cuadernillos Rubio de ejercicios pero con problemas sexuales. La idea era coger un elemento diseñado del mundo real y llevármelo al cómic. Y luego está la cuestión de mi acabado, que todo el mundo piensa que es digital y no lo es. Realmente no busco que tenga un acabado vectorial, pero queda así. Es lo mejor que te puede pasar, que tu estilo te salga de un modo natural. Una cosa buena que tiene mi dibujo es que es absolutamente reconocible.

SEXO EN LA PRENSA
TE VI en la línea 3 del metro. Llevabas una camisa azul y no me quitabas ojo de encima. Llámame guapísima.
TE VI en la línea 3 del metro. Llevabas la chorra fuera y me extrañó no fijarme en el pedazo de fimosis que te gastas. Llámame, mozalbete. Me dedico a operar estas cosas.
TE VI entrar por la puerta con tu marido, en vez de salir como habíamos acordado. Me escondí en el armario y la puerta se atrancó. Ven a abrirla si lees esto, Margarita, que tu móvil lo tienes apagado, me estoy quedando sin batería y no creo que pueda mandar más mensajes al periódico. ¡SOCORRO!
CLASIFICADOS
ANA MARÍA
40 €. No soy guapa, no estoy buena, pero más cristo es película como un mono. 555 826 772
PUBLICIDAD
MUCHACHAS CALIENTES
PARA CLIENTES EXIGENTES
555 212 696
Chalet de lujo
Masajes Jacuzzi
AUTÉNTICAS PROFESIONALES
HOMBRE, YO LO TENDRÍA CLARO.
JOVENCITA
Te recibo con faldita de cole, medias de liga, zapatos de tacón, rasurada y sin bragas. Te la como entera y luego me la metes, por delante y por detrás. En realidad no hace falta que vengas a verme, con lo salido que vas es probable que te hayas corrido hace 4 líneas. De nada. Son 60 €.
NECESITO SEÑORITAS
ALTO NIVEL ALTOS INGRESOS TODOS LOS TURNOS
555 871 275
NECESITO PUTONES
QUE QUEDE CLARO, QUE ESTOY HASTA EL GORRO DE RECIBIR SEÑORITAS PENSANDOSE QUE ESTO ES UNA AGENCIA DE AZAFATAS DE VUELO. JODER YA
555 871 275
JEMONA
Tengo unas manetas que no entran por la puerta.
¿Somnoliento? ¿Te quedas dormido nada mas llegar al trabajo?
Anda y tómaTE TAZAS de café
Don Mateo

"Sexo en la prensa" en "Sexorama"



"25 clases de polla" en "Sexorama"

Claro, no hay nada ni remotamente parecido.

Eso es importante. A mí me gustan los dibujantes que tienen su marca personal, que son reconocibles. Aquellos de los que reconoces un dibujo suyo aunque estés a diez metros.

Y lo haces cien por cien a mano, como dices. Con el ordenador lo único que haces es colorear y pulir detalles.

Sí, el color es digital, y retoco alguna cosita. Esto último es algo que hace años habría hecho a mano, con *gouache* blanco o poniendo un papel encima para dibujar ahí lo que

tuviera que corregir. Ahora, si tengo que corregir algo, lo dibujo aparte y luego ya lo coloco en su sitio cuando escaneo la página.

¿Cómo era la mecánica, el día a día de "Sexorama"? Me refiero a cómo se hace una página semanal sobre sexo. Me imagino que habrá mucho de historias reales que te cuentan…

Muchas menos de las que la gente suele pensar. "Sexorama" fue una serie de encargo, aunque sea un tema que había tocado bastante en "Con amigos como estos".

Y habías trabajado diseñando las páginas porno.

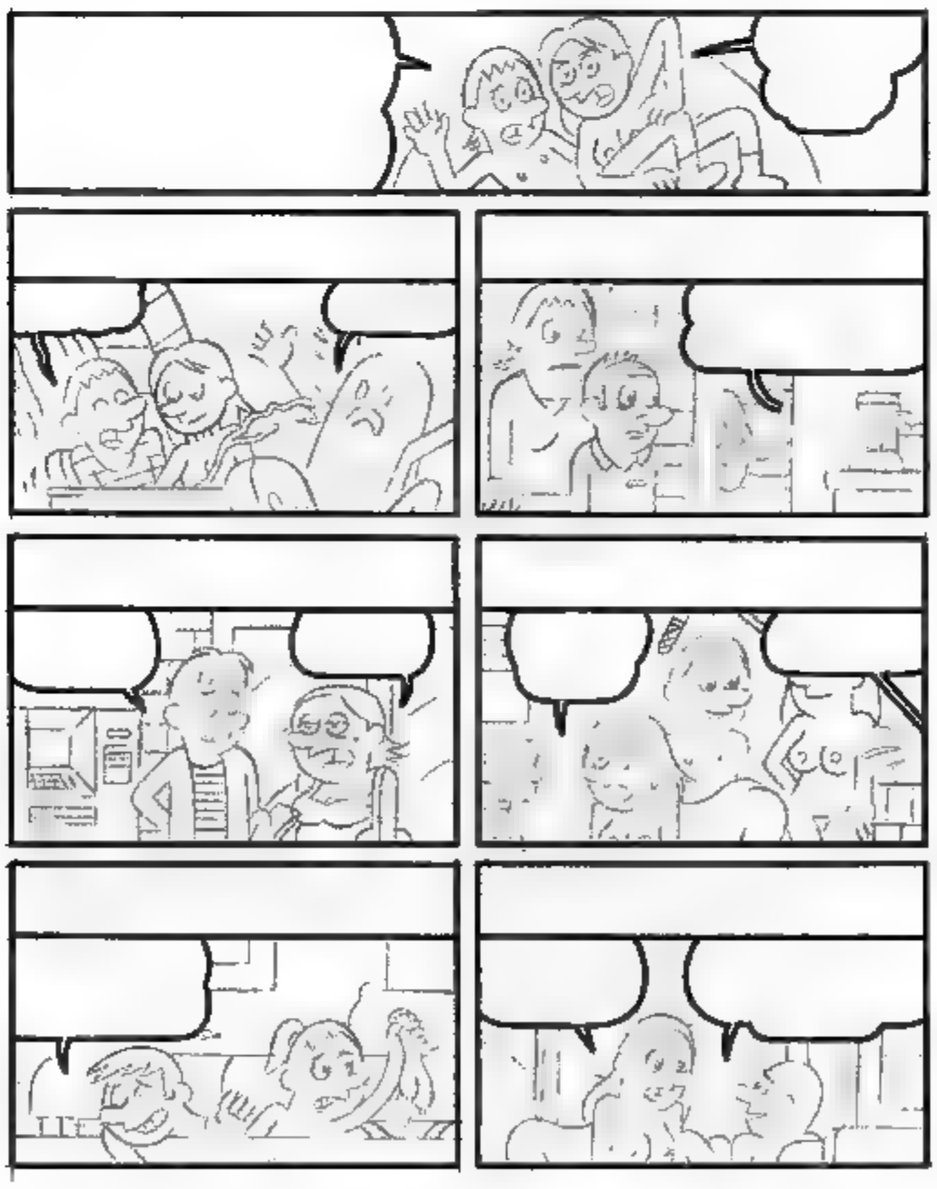
[Risas] Claro, claro. Cuando recibo el encargo de "Sexorama" pienso que es un tema agradecido, bastante amplio, que voy a poder manejar bien. No es como si me hubieran encargado hacer una serie de bomberos o de médicos o yo qué sé, de alpinistas en el Pirineo.

Es casi un *metatema*, te lo puedes llevar a cualquier ambiente o género.

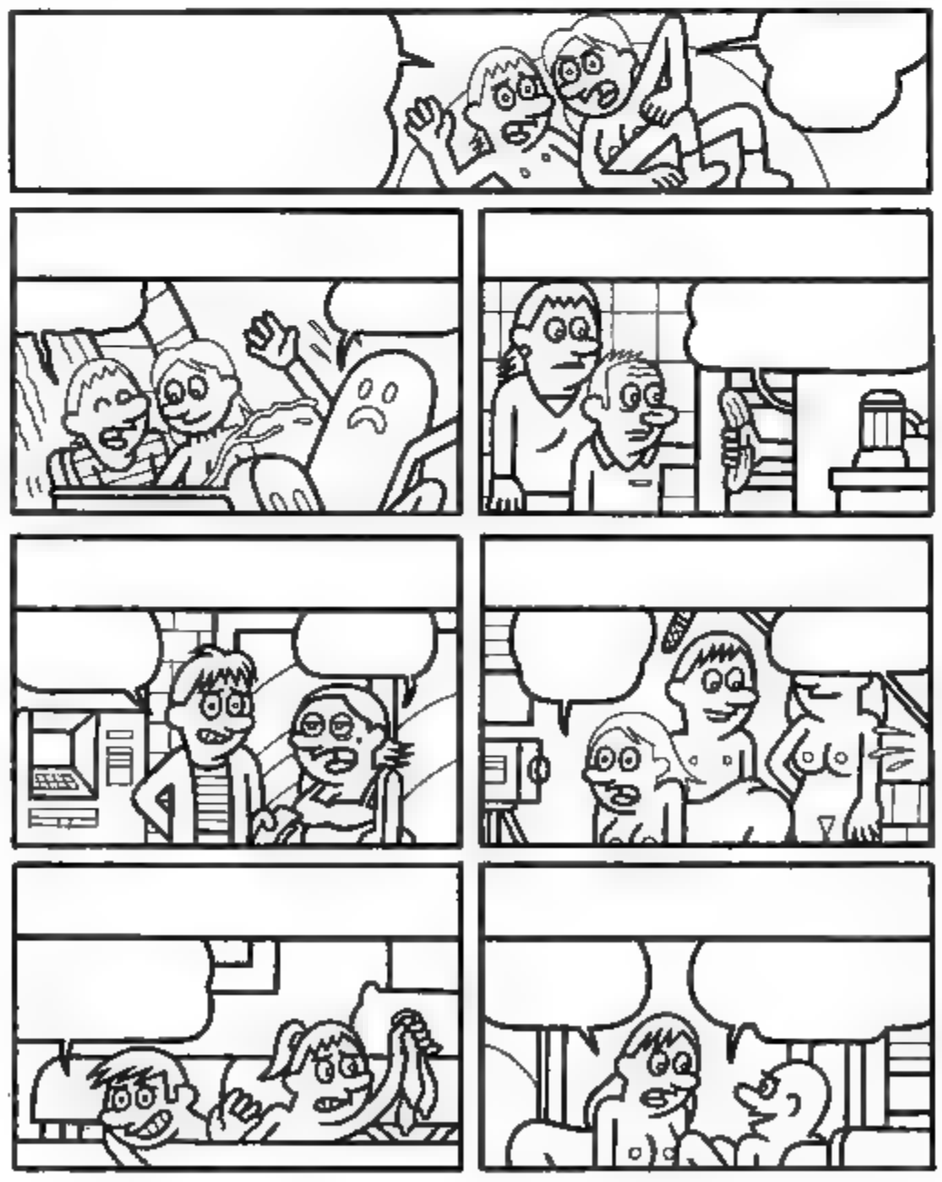
Sí, es un contenedor de muchas cosas. Evidentemente me interesaba hablar sobre todo de relaciones humanas, que es una de las constantes en toda mi ficción. Y sucedió lo que me dijo Manel: "empezarás hablando de tipos de sex shops y acabarás contando cómo son los dependientes de sex shops que trabajan los viernes" [risas].

Él tenía además una experiencia similar con "¡Para ti, que eres joven!", donde pasaba lo mismo, empezaban con temas generales y luego tenían que ir concretando.

Claro, de hecho "¡Para ti, que eres joven!" era uno de mis referentes. Monteys me lo dijo explícitamente, que me imaginara un "¡Para ti, que eres joven!" sobre sexo, pero sin copiar su estructura, no querían eso, era más bien pillar el espíritu. Al principio no sufría mucho, pero sí recuerdo que a veces, durante los primeros años, me pasaba alguna noche hasta las tan-



Una página de *Sexorama* dibujada a lápiz



La misma página en una fase posterior del proceso de creación, ya entintada

Sexorama homenajeando a la Velvet Underground

tas de la madrugada hasta que se me ocurría el chiste. Pero con el tiempo vas generando tus mecanismos. Al principio te pasas toda la semana con el chip puesto, pendiente de si alguien me cuenta algo, o veo algo que me inspire una página. Pero llega un momento en el que puedes sentarte un día a hacer el guión, y con tus recursos y técnicas lo haces más sistemáticamente. Pero, por ejemplo, lo que decías de la gente que me contaba cosas nunca funcionaba. Igual otras cosas que me contaban que no tenían que ver realmente con el sexo me lo podía llevar de forma más fácil a ese terreno.

¿La gente iba directamente a decirte, "mira, esto te vale para 'Sexorama'"?

No, eso igual me ha pasado solo cuatro o cinco veces. Al principio hubo muchas risas con el tema, pero la situación con mis amigos se normalizó enseguida. Sí que me pasó a veces que me inventaba auténticas burradas y venía alguien y me preguntaba que cuándo me había contado eso, que eso le pasó a su primo. Y yo contestaba: "¿qué me estás contando, tu primo perdió la virginidad así?" [risas]. Ponías algo como ejemplo extremo y de pronto descubrías que en el sexo hasta la cosa más rara que te inventes alguien la habrá hecho. Y yo en "Sexorama" me he inventado cosas muy raras.

Cuando comencé a dibujar la serie decidí guardarme el comodín de los personajes, por si acaso. La primera entrega de "Sexorama" ya llevaba una tira de Nacho y Nerea, era una versión prehistórica de los personajes pero ya estaban allí. Estaban ellos, estaba Tomás y un friki, iban apareciendo de vez en cuando. Pero no tenían ningún tipo de personalidad, me hacía gracia sacarlos, nadie iba a reconocer que alguno era un personaje que había salido seis páginas atrás. Al principio cada página tenía un tema, abordado desde

una serie de chistes en función del diseño de página, algo que procuraba ir variando pensando en futuros recopilatorios. Pero llega un momento, cuando llevaba alrededor de tres años dibujando la serie, que comienzo a aburrirme de su estructura y pruebo a darle cancha a los personajes. Fui intercalando lo que yo llamo "páginas narrativas", que son las de personajes, y por otro las "páginas temáticas", que eran las que venía haciendo hasta entonces. Mi idea a partir de ese momento fue que lo que les pasara a los personajes estuviera relacionado con las páginas temáticas, y viceversa. Que hubiera cierta conexión ahí. Hay un momento en el que Nerea pensaba que estaba embarazada, y eso me dio pie a hacer páginas temáticas sobre el sexo y el embarazo, por ejemplo. Para mí supuso un pequeño alivio después de casi tres años con una estructura variable pero en esencia fija. Ahora podía hacer, por ejemplo, que de repente Nerea y Nacho lo dejaran porque Nacho se había acostado con la vecina y ella con un compañero del trabajo.

Y ahí ya generas un arco que te dura varias semanas.

Claro, eso me da para hacer un arco: sexo en el vecindario, sexo en el trabajo, infidelidades… Y al mismo tiempo avanzo con la historia de los personajes fijos. En mi cabeza funcionaba como una especie de *sitcom*, una construida a partir de las relaciones sexuales de sus personajes, que es lo que siempre queda fuera de las *sitcom*. Al final todo se trata de buscar la manera de no aburrirte con lo que estás haciendo, porque si acaba pasando, el lector lo nota.

Y de hecho en *El Jueves* hay abundantes ejemplos de series que languidecen durante años y con las que te das cuenta de que el autor ya no está ahí…

Con "Sexorama" pasó.

¿Tú crees?

Pienso que sí.

Entonces lo disimulaste mejor. A mí no me daba la misma sensación que me daba leer "Clara de noche".

Yo el último par de años las pasé canutas. La sensación con la que me quedé es que tenía que haberle dado otro giro más, pero nunca supe cuál. En la última etapa intenté cambiar de personajes, pero solo hice un intento en un par de páginas. Mi idea era meter a familiares y que los principales pasaran a ser secundarios, que de repente tuvieran que cuidar a un sobrino, por ejemplo, y que el hecho de tener a un niño en casa generara nuevas dinámicas. Pero se quedó ahí. Ahora estoy diciendo esto, pero es verdad que cuando repaso "Sexorama" algunas de mis páginas favoritas son de las últimas que dibujé.

A eso me refería, que se nota un esfuerzo, no pusiste el piloto automático.

Sí, me estoy acordando de cuatro o cinco de los últimos meses que están entre mis favoritas de la serie. Recuerdo, por ejemplo, una sobre el chiste del perro Mistetas, con diferentes versiones. Tras años de hacer la serie desarrollas un oficio que propicia que salgan cosas que te gusten más que aquellas que dibujabas al comienzo, en parte porque controlas mejor lo que estás haciendo, pero por debajo de eso está el cansancio de estar dando vueltas continuamente al mismo tema. Además en *El Jueves* tener tu propia serie es como ocupar una silla de la Real Academia.

Hasta cierto punto esclaviza.

Claro, y piensas que si propones otra serie igual no funciona. Y si eso pasa igual te quedas

VERSIÓN ORIGINAL
DISCULPE, ¿HA VISTO USTED A MISTETAS?
¡NO, PERO ME GUSTARÍA VERLA!
VERSIÓN MEJORADA
DISCULPE, ¿HA VISTO USTED A MISTETAS, A MICLO Y A HIPOTORRO?
¡NO, PERO MENUDA FIESTA NOS VAMOS A MONTAR CUANDO LOS ENCUENTRE!
VERSIÓN ERUDITA
DISCULPE, ¿HA VISTO USTED A MISSIANOU LASSIVARIAS?
NO, PERO ME SIRVE PARA APRECIAR EL CONTORNO CON AYUDA DE MI NERVIO ÓPTICO
VERSIÓN REALISTA
DISCULPE, ¿HA VISTO USTED A MISTETAS?
¡NO, PERO NO PUEDO EVITAR PREGUNTARME QUÉ CLASE DE EQUIVOCOS PRETENDE PROVOCAR PONIENDOLE ESE NOMBRE A SU PERRO!
VERSIÓN CHICO-CHICA
DISCULPE, ¿HA VISTO USTED A MIPOLLA?
¡NO. Y DE TODOS LOS INTENTOS DE LLEVARME A LA CAMA, SIN DUDA ESTE ES EL PEOR!
VERSIÓN HOMOSEXUAL
DISCULPE, ¿HA VISTO USTED A MIPOLLA?
¡NO, PERO DUELA ESTÉ EN MADRID!
VERSIÓN POST COITO
DISCULPE, ¿HA VISTO USTED A MIPOLLA?
¡NO, PORQUE NO PUEDO QUITARLE OJO A MISTETAS!
VERSIÓN POLÍTICA
DISCULPE, ¿HA VISTO USTED A MISTETAS?
¡NO, PERO CON ESTOS RECORTES, DUDO QUE LA SEGURIDAD SOCIAL SE VAYA A PAGAR UN AUMENTO DE PECHO PARA HACERLAS MÁS VISIBLES!
VERSIÓN EN INGLÉS
EXCUSE ME, ¿DO YOU HAVE SEEN MYTETS?
¿PARDON WHAT?
VERSIÓN SIN PALABRAS
?
VERSIÓN PERRUNA
DISCULPE, ¿HA VISTO USTED A MISUETAS?
NO, PERO CREO QUE ESTOY PREGUNTANDO POR TI TODA LA MAÑANA!
VERSIÓN MAL CONTADA
DISCULPE, ¿HA VISTO USTED A MI PERRO, QUE SE LLAMA MISTETAS?
¡NO, Y ENCIMA ESTÁ USTED ESTROPEANDO EL CHISTE SEÑORITA!
MANUEL BARTUAL .com

El chiste del perro Mistetas en diferentes versiones

fuera de la revista. Se van combinando durante toda la trayectoria de la serie intervalos en los que no crees que estés haciendo algo que merezca la pena con otros en los que te sientes el rey el mambo [risas], pero en los últimos años había más momentos de bajón que de euforia. Llega un momento en el que me llama Mayte Quílez y me comenta que la serie está bajando en las encuestas y que tal vez es la hora de dejarla, a lo que yo le contesté que sí, que estaba de acuerdo. Estaba muy cansado. Me preguntó si tenía alguna otra idea, pero lo que tenía se pisaba con otras series de la revista. Así que le dije que no tenía nada que valiera y que además me apetecía descansar un poco de hacer serie todas las semanas, por lo que quedamos en que mientras tanto les propondría páginas sueltas o ellos me encargarían algún tema puntual.

6. La salida de *El Jueves*

Si lo piensas, "Sexorama" marca dos hitos importantes de la historia de *El Jueves*: cuando entras sucede lo de la portada secuestrada, y cuando sales, sucede lo de la portada censurada internamente, pero son dos casos muy diferentes.

Es verdad, no lo había pensado. Realmente cuando sucede todo esto tardo un poco más en reaccionar que si hubiera estado aún haciendo "Sexorama", porque en ese momento no tenía entregas pendientes, la última página de mi serie se había publicado apenas un par de semanas antes, aunque como digo había quedado con ellos en que seguiría colaborando. El momento en que tomo conciencia de que yo no quiero seguir en la revista es cuando comenzaron a dimitir los primeros autores, me di cuenta de que ahí iban a necesitar a gente y me iban a llamar. Decido no seguir por dos motivos. El primero, que estoy completamente en desacuerdo con la medida del editor y con la decisión que se toma desde redacción, que es mentir a los medios. Y eso enlaza con lo que decíamos antes. Para mí *El Jueves* es un símbolo, un ideal, una bandera, un sitio desde el que se dispara a todas partes. El momento en el que el editor dice que esa portada no sale y que se acabó hablar de la monarquía de cierta manera en portada, sumado a que desde redacción digan que ha sido un error de imprenta… No sé, esto no puede ser. Hay un ejemplo que pone mucho Bernardo Vergara, muy representativo. Lo último que estaba dibujando para *El Jueves*, justo aquella mañana, era una historia sobre los periodistas bailando al son de la monarquía. ¿Cómo puedes hacer esa historieta con lo que ha pasado? Yo no estaba tratando actualidad política en mis colaboraciones, pero la revista, como te decía, era la suma de todo. No podía verlo como si aquello no fuera conmigo.

Ese fue uno de los argumentos que dieron algunos dibujantes que se quedaron, que ellos no hacían humor político y la censura no les afectaba.

Y yo eso lo puedo entender, ¿eh? Pero para mí no fue así, no lo vi así. Aparte estaba el

segundo motivo: para mí Monteys y Manel eran los dos pilares de la revista. Que se tuvieran que ir por aquello convertía a la revista en un sitio donde no iba a estar a gusto. Me di cuenta de que mi lealtad no estaba tanto con la revista como con ellos. Para mí ellos eran una parte importantísima de la revista, a muchos niveles. Pero en fin, no sé. Igual todo se reduce a que *El Jueves* era muchas cosas, y para los que nos fuimos era una y para los que se quedaron otra.

Has apuntado que tu trabajo no es político, ni te has posicionado políticamente. Y perteneces a una generación, que también es la mía, en la que se vive cierta despolitización: somos la generación post transición, vivimos en una democracia más o menos estable…

O eso nos cuentan [risas].

Claro, exacto, eso nos han contado. Pero quizá coincide toda tu estancia en *El Jueves* con la época en la que las cosas se ponen muy jodidas, vuelve a ganar el PP unas elecciones, entramos en lo más jodido de la crisis… Hasta cierto punto, ¿lo que ha sucedido en *El Jueves* te ha servido para reactivarte políticamente? ¿O ha sido un proceso más progresivo?

Creo que mi ejemplo es el que dices. A mí me preguntas hace quince años y la política era como el fútbol o los toros: algo que no me interesaba para nada. Pero la realidad social ha cambiado, o al menos mi forma de verla. Cuando surge el 15-M y empieza a destaparse toda esta fiesta que tienen montada los partidos de derechas, que llega a un punto de chulería y *caradurismo*… Joder, hace un año íbamos a escándalo por semana.

Y ahora llevamos una semana en la que casi vamos a detención diaria.

Sí, claro, pero por lo menos empieza a haber detenciones. Hace un año, ni eso. Y te das cuenta de que estamos viviendo en un país en el que se nos está anestesiando. Un caso de corrupción tapa al anterior, y ya casi te acaba pareciendo normal lo que a todas luces no lo es. Llega un momento en el que es inevitable tomar conciencia, antes como ciudadano que como dibujante. A mí me parece evidente que los resultados de las municipales [de mayo de 2015] tienen que ver con esto, con gente que no prestaba atención a la política y de repente se da cuenta de que es algo que te afecta de una manera muy directa.

¿Y crees que si lo de *El Jueves* hubiera pasado en otro contexto, sin la crisis o tanta corrupción, habrías reaccionado igual? ¿Hasta qué punto pesó esa conciencia política que tú descubres en tu decisión de abandonar?

Me cuesta desligar una cosa de la otra. Si no hubiera esta situación *El Jueves* no sería una revista tan política, y seguramente no habría habido ningún caso de censura porque no habría sido necesario.

No habrían sacado al rey en portada.

O sí, pero de otra manera, o desde RBA no les habría importado tanto.

Por marcar un poco la diferencia con lo que sucedió en 2007: entonces lo que pasa es que la portada sale en un programa del corazón y la ve un juez, Del Olmo, que decide poner en marcha un mecanismo que haría quince o veinte años que no se usaba: el secuestro editorial. Y lo que ha sucedido en 2014 no tiene nada que ver porque lo que hay es una censura interna, por parte del grupo editorial.

Y muy torpe, porque ya se había enseñado la portada en internet. Es la diferencia, claro. En 2007 vino de fuera, y ahora viene desde

dentro. El motivo no hemos llegado a saber exactamente cuál fue. Sí sabemos que hubo llamadas a todos los medios desde la Casa Real para advertir sobre el tratamiento del tema. Esto lo sabemos porque nos lo han contado periodistas.

Es habitual, pasa siempre en momentos clave.

Y luego está la cuestión de la campaña publicitaria, que probablemente también tuvo algo que ver. Un año antes, por un chiste en la portada de un número de *El Jueves*, un anunciante que no recuerdo —si no lo diría, no tengo ningún problema— decidió retirar una campaña muy importante de todas las revistas de RBA.

¿Pudo ser un toque de atención para RBA? "Esta gente no solo no nos supone una gran ganancia sino que nos está haciendo perder dinero".

Claro, y aparte súmale que ya no se estaban vendiendo 70.000 ejemplares.

¿Y ante eso por qué crees que no optan por vender la cabecera, o incluso hacer algo parecido a cuando a principios de los ochenta los dibujantes compraron la revista? ¿No sería más honesto?

Igual es más complicado. No es lo mismo vender la revista entonces que ahora, que vende poco más de 20.000 a la semana. Igual le compensa más quedársela. Sabemos que a Ricardo Rodrigo no le gusta *El Jueves*, y la prueba es que está intentando convertirla en otra cosa. En estos últimos meses han aparecido de repente secciones que no entiendo muy bien como lector. Imagino que son cosas que tienen sentido dentro de la revista que quiere hacer y entiendo que es el principio de una reconversión. Al fin y al cabo es su revista y me parece perfecto que haga lo que quiera. Pero para mí ya no es *El Jueves* que a mí me gusta leer, decididamente ya no es la revista en la que yo colaboraba.

De todas maneras a mí me quedó la sensación de que aunque hubieran seguido queriendo hacer una revista parecida era muy difícil. No se habían ido unos cualquieras: eran los mejores haciendo humor político. Guillermo, Manel, Monteys, Vergara…

Era muy complicado. Pero sí creo que están intentando hacer su revista, a su manera. Y me consta que todo lo que pasó ha servido para que se genere una camaradería entre los que se han quedado que antes no existía. Antes lo habitual era que tú tuvieras tus tres o cuatro dibujantes con los que sintonizabas más y acababas desarrollando cierta amistad ahí, pero luego con el resto te veías una vez al año. Ahora tienen mucho más contacto entre ellos y esto está muy bien. Pero ya no es mi guerra.

Hubo recientemente un problema, con una sección que recopilaba material antiguo y en la que se empezó a publicar viñetas de algunos autores que os habíais marchado. ¿A ti te afectó?

No. Esa sección comenzó siendo un refrito de páginas ya publicadas, cada semana un tema, pero a partir de cierto momento se convirtió en la historia de España vista por *El Jueves*, un año por semana, desde el 77. Yo veía eso y pensaba en qué pasaría cuando llegaran a la época de Fontdevila y Monteys. Cuando llegó el momento publicaron sus páginas sin preguntar nada. No sé, fue todo un poco raro. Albert acabó hablando con Mayte y llegaron a un acuerdo: él consideraba que las portadas las podían utilizar porque era un trabajo de redacción.

De hecho las portadas muchas veces, aunque tengan un autor final, son fruto del trabajo en grupo.

Sí, es lo que consideró. Pero sí le explicó que no quería que publicaran páginas suyas.

Y además hay que decir que vosotros sois los propietarios de vuestro trabajo.

Sí, claro. Creo que merece la pena aclarar esto.

Sí, porque se usó en su momento como argumento en vuestra contra: que habíais vendido vuestro trabajo y ya no era vuestro, como en la industria del *comic book* de los años cuarenta.

No, no, claro. A ver, en *El Jueves*, cuando te pagan por una página, te están pagando por

La portada rechazada por RBA

el derecho a publicarla esa semana. Si republican tu trabajo te tienen que volver a pagar.

Y de hecho vosotros podéis negociar los recopilatorios con la editorial que os dé la gana.

Sí, así es. Algunos teníamos firmado un acuerdo de colaboración con RBA que va en contra de lo que están haciendo, porque ahí se especifica que se paga por la primera publicación y las republicaciones son libres. Es decir, no son propietarios de ese material, y si lo utilizan te han de pagar por ello. Es lo que pasaba hasta ahora, cuando republican material nuestro, pero esta vez no ha sido así. Y a esto súmale lo de publicar material de autores que han decidido dejar la revista por los motivos que todos conocemos. Está un poco feo volver a publicar material de esos autores, ¿no? Es una situación delicada, porque lo que están publicando se presenta como un histórico de la revista, pero eso es algo que se han inventado ellos, no nosotros. Si se hubieran puesto en contacto y nos hubieran pedido sacar páginas nuestras cuando llegaran a nuestra época, igual hubiéramos llegado a un acuerdo.

¿No tienes la sensación de que la revista está jugando dos cartas opuestas? Por un lado se dice que *El Jueves* es una gran familia, y por otro que es parte de una gran empresa con sus obligaciones.

El Jueves siempre ha dicho que es una gran familia, y lo entiendo, porque es lo que era en su origen. Todos se conocían, prácticamente trabajan todos juntos, había mucha conexión ahí. Pero a medida fueron pasando los años fuimos llegando colaboradores que no podíamos ser parte de esa gran familia, al menos no al nivel de los autores que nos precedieron, por el simple hecho de que a los que allí mandaban les veíamos en persona, con mucha suerte, una o dos veces al año. Al-

gunos ni eso. Se trataba más de una relación laboral que otra cosa, yo entrego las páginas que hemos acordado y tú me pagas por mi trabajo. Todo de buen rollo, ¿eh? Muy cordial por ambas partes. Pero no podíamos tener la misma relación que tenían con autores a los que veían todas las semanas, y a veces creo que esto acabó motivando algún malentendido. Ya me sabe mal, pero es así. Lo de la gran familia no se puede forzar, ha de surgir.

7. "¡Escucha esto!"

Me gustaría hablar también de "¡Escucha esto!", una serie de viñetas que haces para la web de MTV.

Comencé a publicarla en septiembre de 2007. Era una época en la que los webcómics comenzaban a estar muy de moda. La gente de MTV conocía mi trabajo por unas tiras que hice para el diario del festival de Benicàssim, y me pidieron que hiciera algo parecido. Me dijeron que me abrían un blog y vía libre, que si quería escribir textos podía hacerlo, pero pensé que era mejor hacer viñetas siempre en el mismo formato.

De cara a recopilarlas luego…

Claro [risas]. Creo que es mi serie más autobiográfica. Cuento cosas que me han pasado o he visto en conciertos, cosas que he pensado escuchando música… Hablo mucho del cambio que aporta internet a la industria musical. Internet es uno de mis grandes temas… Hay muchos chistes sobre el cambio generacional, la llegada de Spotify, los iPods…

Sí, tratas la música no tanto como medio sino como experiencia personal o social.

Sí, para mí es mi mejor serie, o por lo menos la que reúne mis mejores chistes. O igual hay mayor promedio de aciertos. Es un formato muy agradecido, con un máximo de cuatro viñetas, todo orbitando alrededor de un mismo chiste. Es muy directo, y me gustaría volver a utilizarlo.

Es un libro que saca Astiberri y que llamó la atención porque en ciertas tiendas estaba en la sección de música, no solo en la de cómic.

Sí, y de hecho fue algo por lo que peleamos, pero al final que estuviera en esa sección respondía más a una decisión de los libreros que a lo que nosotros pudiéramos solicitar. El libro se publicó en 2009, que es un momento de eclosión de la novela gráfica y de llegada de nuevo público adulto al cómic. Yo tenía la sensación de que esa gente igual no se acercaba de manera habitual a las secciones de cómic, pero si se encontraba de repente este cómic en la sección de música igual se lo compraba. Tenía muy presente un viaje a Londres en el que al entrar a tiendas de ropa me encontré con libros de Andy Riley junto a las cajas, los podías cotillear mientras hacías cola. ¿Por qué no importar ese modelo de venta?

¿No te parece que con ese libro de adelantas un poco a todo el boom de libros de cómic de humor, con viñetas y chistes cortos, a veces incluso adaptando cosas de internet? Pienso en Moderna de pueblo, Monstruo Espagueti, incluso las Pacheco…

No sé, creo que es un libro del que nadie se acuerda [risas]. No tuvo el calado que ha tenido Moderna de Pueblo.

Ya, me refiero al concepto: libro de viñetas de humor para lectores no habituales.

Sí, en ese sentido sí. También influye que yo había descubierto a Andy Riley antes de que llegara aquí… Y ese conjunto de chis-

Una página de "¡Escucha esto!"

te reformulado muchas veces, como pasa en *Los conejitos suicidas*, creo que puede tener puntos en común con *¡Escucha esto!*. Es un tipo de humor de *pildorazas* que me interesa mucho.

Sí, libros para mirar, para hojear…

Para regalar. Es un tipo de libro-concepto.

Son libros que no lees del principio a fin, sino que vas saltando, lees una página, te ríes.

Para mí la clave está en que el lector en potencia tarde diez segundos en entender de qué va el libro y en reírse. En esa categoría entran libros como los de Hematocrítico [*El Hematocrítico de arte*], los libros de Héloïse Guerrier y David Sánchez [*Con dos huevos* y *Cagando leches*] o *El diccionario ilustrado de la democracia española*, en el que no es algo casual: lo hemos trabajado mucho ese aspecto, incluso desde antes de saber cuál iba a ser el tema del libro. Funciona si das con un buen concepto. ¡*Escucha esto!* va por ahí, no es lo mismo, pero sí parecido.

8. El Manglar

***El Manglar* es una revista que sacáis en 2007, también. ¿La diriges tú desde el principio?**

Al principio en créditos aparecía Ricardo Esteban como director y yo como coordinador, pero en realidad la hacíamos entre los dos desde el principio. Yo estaba colaborando con Dibbuks como diseñador y Ricardo me comentó que quería sacar una revista. Él es un romántico de las revistas de quiosco y quería tratar de recuperar aquello, yo le dije que iba a ser muy complicado… y bueno, lo fue. La apuesta era hacer una tirada grande, llegar a quioscos, pero hoy en día es muy difícil destacar con una revista nueva en ese circuito. Bueno, hoy y en 2007. Los quioscos de los 2000 no son los quioscos que teníamos el siglo pasado. Ahora son bazares en

GRANDES MOMENTOS DE LA MÚSICA
MMM... CASI, CASI, PERO YO DIRÍA QUE TAMPOCO, ¿EH?
AUNQUE ESTAMOS ACERCÁNDONOS...
VENGA, PUES VAMOS A DEJARLO POR HOY Y SEGUIMOS MAÑANA.
GATITOS, DROGAS Y ROCK AND ROLL
MACETAS, DROGAS Y ROCK AND ROLL
GHOLES, DROGAS Y ROCK AND ROLL
UN DÍA SOLEADO, DROGAS Y ROCK AND ROLL
GROUPIES, DROGAS Y ROCK AND ROLL
TOQUETEOS, DROGAS Y ROCK AND ROLL
¡INVENTAR UNA GRAN FRASE ES ALGO QUE LLEVA SU TIEMPO!

Otro ejemplo de la serie "¡Escucha esto!"

los que si una revista vende seguramente sea porque lleva ahí vendiéndose desde hace décadas. No funcionó, pero fue una experiencia muy chula. También pasó que éramos dos personas con gustos diferentes, tirando cada uno para un lado. Había que buscar un punto intermedio, e igual al final teníamos una revista muy esquizofrénica [risas]. Tenías una BD súper clásica y luego a Jorge Parras. Era muy marciana.

El concepto era extraño porque la mayoría de las revistas de quiosco habían desaparecido, y las siguientes revistas que habían aparecido tenían un concepto totalmente diferente: *TOS*, *Humo*, *Nosotros somos los muertos*... Eran revistas de vanguardia, que buscaban un cómic experimental, con una repercusión más pequeña en el mercado.

Claro, pero *El Manglar* quería ser más comercial. Había ciertas apuestas que Ricardo me dejaba incluir mientras hubiera otras cosas menos experimentales. Solo aguantó en quioscos cinco números. En total fueron doce, los siete últimos con distribución limitada a librerías especializadas. Tampoco hubo un momento en que dijéramos "se acabó *El Manglar*", aunque si te fijas en la última historieta del último número, que dibujó Mireia Pérez, su título era "El fin". Algo me decía que no íbamos a publicar más números, porque las ventas eran pocas y cada vez dejábamos pasar más tiempo entre número y número, así que metí ese guiño ahí. Aunque creo que nadie lo pilló.

9. ¡Caramba!

¿Qué sacaste de la revista para aventuras posteriores, como por ejemplo ¡Caramba!?

Creo que son cosas muy diferentes. En todo caso, el trato con autores. Pero es lo único.

Lo decía sobre todo por desarrollar ojo para saber qué puede funcionar comercialmente.

Sí, igual eso sí, entiendo lo que dices, pero no hay mucha relación. Sí que empiezo con *El Manglar* a ver las cosas de otra manera. Comienzo a leer tebeos que se publican fuera pensando también en si es material que nos podemos traer a la revista. Por ejemplo, *Pascal Brutal* de Riad Sattouf me empeñé yo en editarlo, porque al leerlo vi claro que aquello estaba de puta madre. Pero no creo que fuera algo que aprendiera con *El Manglar*, es la suma de mi bagaje como lector y de cómo he alcanzado a entender que funciona la industria. Aunque al final todo son cábalas que haces, siempre te llevas sorpresas.

Eras consciente, igual que lo puedes ser en ¡Caramba!

En ¡Caramba! nos hemos llevado pocas sorpresas. La mayoría de títulos que intuíamos que iban a funcionar han acabado funcionando, y lo mismo ha pasado con los que ya imaginábamos que no conseguiríamos vender apenas. Pero no puedes limitarte a publicar lo que intuyes que va a funcionar. Una línea editorial no puede basarse únicamente en grandes éxitos, al menos si no quieres limitarla desde un punto de vista de riqueza de contenidos. Aunque su potencial de venta sea menor, hay cómics que merece la pena que existan igualmente.

Y tú sabes que en una editorial tradicional, con un modelo de negocio tradicional, quizá no tengan hueco.

Por supuesto.

¿Ese es el motivo principal de que Alba Diethelm y tú pongáis en marcha ¡Caramba!?

Una cubierta de la revista *El Manglar*

Bueno, son varias cosas. Yo nunca he dejado de trabajar como diseñador, pero llevaba unos años en los que no hacía de editor, salvo por *El Manglar*. Y tenía el gusanillo de hacer algo parecido a lo que hice con mis amigos en los noventa. Me reuní con la gente con la que me relaciono ahora para hacer un fanzine por pasárnoslo bien. Por otro lado me apetecía comprobar si internet en 2011 servía para algo más que ver vídeos de

gatitos, ver porno y darle a "me gusta" en Facebook. Ver si podía ser un canal para vender un producto, vamos. Y el tercer factor era, si la cosa funcionaba, averiguar si el reparto de beneficios para el autor podía ser otro. En el modelo tradicional un autor se lleva entre un 8% y un 10%, y la distribuidora se queda entre un 50% y un 60%, del cual sale el porcentaje para la tienda. El porcentaje restante va para la editorial. ¿Hay alguna manera de que el autor gane más con su trabajo? En el fanzine fundacional todos trabajamos gratis, con las ganancias cubrimos los costes, pero siempre tuve la idea de, si salía bien, montar algo. Y salió súper bien: vendimos mil ejemplares en un mes. Más adelante lo liberamos en internet. El fanzine lo sacamos en junio de 2011, y durante las vacaciones de aquel año fuimos dándole forma a un modelo diferente al tradicional: no habría adelanto de derechos para el autor, pero una vez se recuperase el dinero invertido en la imprenta, el autor se llevaría el 50% de los beneficios. El 50% que decidimos reservarnos como editores iba para los envíos, los gastos de almacenaje, que llegaron muy pronto, y más gastos que no te esperas... Empezamos publicando *Reunión* de Manel Fontdevila, que era una rareza. Un facsímil de los cuadernos de bocetos que Manel se llevaba a las reuniones de *El Jueves*. No fue un petardazo pero se vendió. A este le siguió el libro de *Let's Pacheco*, que se vendió muy bien. Fue un acierto. Empezamos con la idea de mimar mucho la venta por internet, ya que del fanzine habíamos vendido 600 ejemplares por este canal. Si hubiéramos mantenido eso con todos los títulos, o al menos con un alto porcentaje, todo habría sido muy diferente. Aunque con algunos lo superamos: con los títulos de *El Hematocrítico* habremos vendido más de mil por internet.

No es casualidad que tanto ese como el cómic de las Pacheco sean dos fenómenos surgidos en internet.

Claro, claro, y si revisas el catálogo de ¡Caramba!, muchos autores ya tenían su público en internet. Yo entendía que si esta gente ya tenía su base de fans, conseguir que hagan dos clics para que reciban su libro en casa podía ser fácil. Y así pasó. Rápidamente creamos una base de lectores, gente que te compra prácticamente todo, y eso es lo mejor que le puede pasar a un sello editorial.

Os convertisteis en una marca de la que la gente sabía qué podía esperar.

Claro, yo me di cuenta del valor de una marca hace tiempo. Buscar la manera de potenciarla, para que si alguien lee algo que hayas publicado, entienda de dónde viene el libro y le resulte fácil buscar otros similares que le puedan gustar. Por otra parte era un momento en el que las editoriales pequeñas apostaban más por la novela gráfica "seria", y quisimos diferenciarnos enfocando la editorial a los cómics de humor. "Hola, somos ¡Caramba! y publicamos cómics de humor", esta era la idea. Y luego lo que no podía ser es que estuviéramos en 2011 y no se estuviera cuidando la promoción en internet. Des-

¡Caramba!

El logotipo de ¡Caramba!

de el principio intentamos trabajar eso: que todos los títulos tengan campañas ingeniosas, con sus *book trailer*, regalos… llegamos a hacer una presentación por *streaming* con el libro de Paco Alcázar, que funciono muy bien. La idea fue trasladar lo que es una presentación al uso a internet. Juntamos a Paco con Alberto García Marcos, que hizo de maestro de ceremonias, y quien se conectaba a nuestra web podía verles en nuestra casa presentando el cómic de Paco. Si comprabas el cómic durante la presentación lo recibías firmado, y podías hacer preguntas a través de Twitter. Tuvimos una media de cien usuarios conectados, y un máximo de doscientos. Un público bastante más numeroso que el de una presentación al uso. Yo estoy muy contento con todo esto.

Hay cosas tan sencillas como que compres un libro en la web de ¡Caramba!, te llegue súper rápido, y llegue con postales, pegatinas…

Nosotros tuvimos muy presente el modelo de Nobrow, la editorial inglesa, que miman mucho tanto la edición como todo lo que tiene que ver con hacerte llegar el cómic que compras a tus manos. Yo quería trasladar esa experiencia. Y creo que podemos estar contentos porque en cuestión de meses la gente entendió perfectamente lo que era ¡Caramba! y lo que se iba a encontrar cuando compraba por la web. Luego es cierto que hay que romper muchos tabúes… Recuerdo que a los pocos meses de empezar, cuando decidimos comenzar a vender también en Fnac por nuestros propios medios, sin distribuidora mediando, lo comunicamos por Twitter y alguien dijo que "Hombre, por fin voy a poder comprar el *Let's Pacheco*". Yo me quedé *a cuadros*. *Let's Pacheco* estaba en más de ochenta librerías, y lo podías comprar también en nuestra web al mismo precio que en la tienda. Ahí es donde te das cuenta de que hay gente para la que o estás en la Fnac o no estás.

JUVENTUD SIN VALORES
Il bambino alcoholicci, Guido Reni.

Una página de *El Hematocrítico del arte*

No está dispuesta a hacer el esfuerzo.

Claro. Por eso decidimos hacer el esfuerzo nosotros. Con las librerías pequeñas estábamos encantados, pero también teníamos que llegar a las grandes. Y todo esto es lo que provocó que llegáramos al colapso [risas]. Y decidiéramos llegar a un acuerdo con Astiberri. Mira, nadie me ha preguntado por esto.

¿Por lo de Astiberri? No sé por qué, si me parece de cajón.

Cuando lo anunciamos llegué a un hilo de conversación en Twitter en el que se preguntaban que a ver cuándo dábamos explicaciones. No sé, preguntadme lo que queráis saber, eso pensé. Además, es que no podemos ser más transparentes, desde el día uno. Hemos hecho cosas que nadie más ha hecho, como compartir con los autores nuestro archivo de Excel con las ventas de su libro. Entiendo

que nosotros podíamos hacerlo por tener más control sobre el stock que otras editoriales que trabajan con distribuidora, pero precisamente gracias a esto nuestro autores podían ver cuántos libros había colocados, cuántos iban vendiéndose por la web, cuánto dinero se iba ganando, todo a tiempo real. Y desde el momento en que entrábamos en beneficios, el dinero era suyo y liquidamos cuando querían. Alguno dijo que cada tres meses, otro que cuando se llegara a los mil euros…

La explicación para la venta de ¡Caramba! a Astiberri es que llega un momento en que tenemos veinticinco títulos publicados. ¿Esto qué provoca? Que cuando publicamos una novedad las librería te piden ejemplares de la novedad y de todo lo atrasado. Y eso está de puta madre, porque hace que el catálogo se mueva, pero por otro lado es mucho más trabajo al estar distribuyendo nosotros mismos los libros. Y estábamos en doscientos puntos de venta. Era una locura. A esto había que sumarle que llevamos casi cuatro años y nosotros no habíamos visto un duro.

¿Pero llegó a ser sostenible, no perdíais?

Sí, sí. Lo que invertimos en el fanzine se recuperó, y cuando decidimos dar el salto a la editorial hice yo una inversión que se fue recuperando, aunque tuve que hacer más inversiones a lo largo del tiempo. Lo que siempre conseguíamos era llegar a cero. No perdíamos, pero tampoco ganábamos. Había muchos gastos: mensajería, almacenaje, *hosting*… Todo esto de ¡Caramba! lo montamos porque nos apetecía, para mí era una forma de cuestionar las cosas que se dan por sentadas. Probamos a romper la estructura, y como autor me interesaba saber si se podía hacer. Y la respuesta fue que sí, que para el autor era posible, pero para el editor es un suicidio, sobre todo si tienes las expectativas

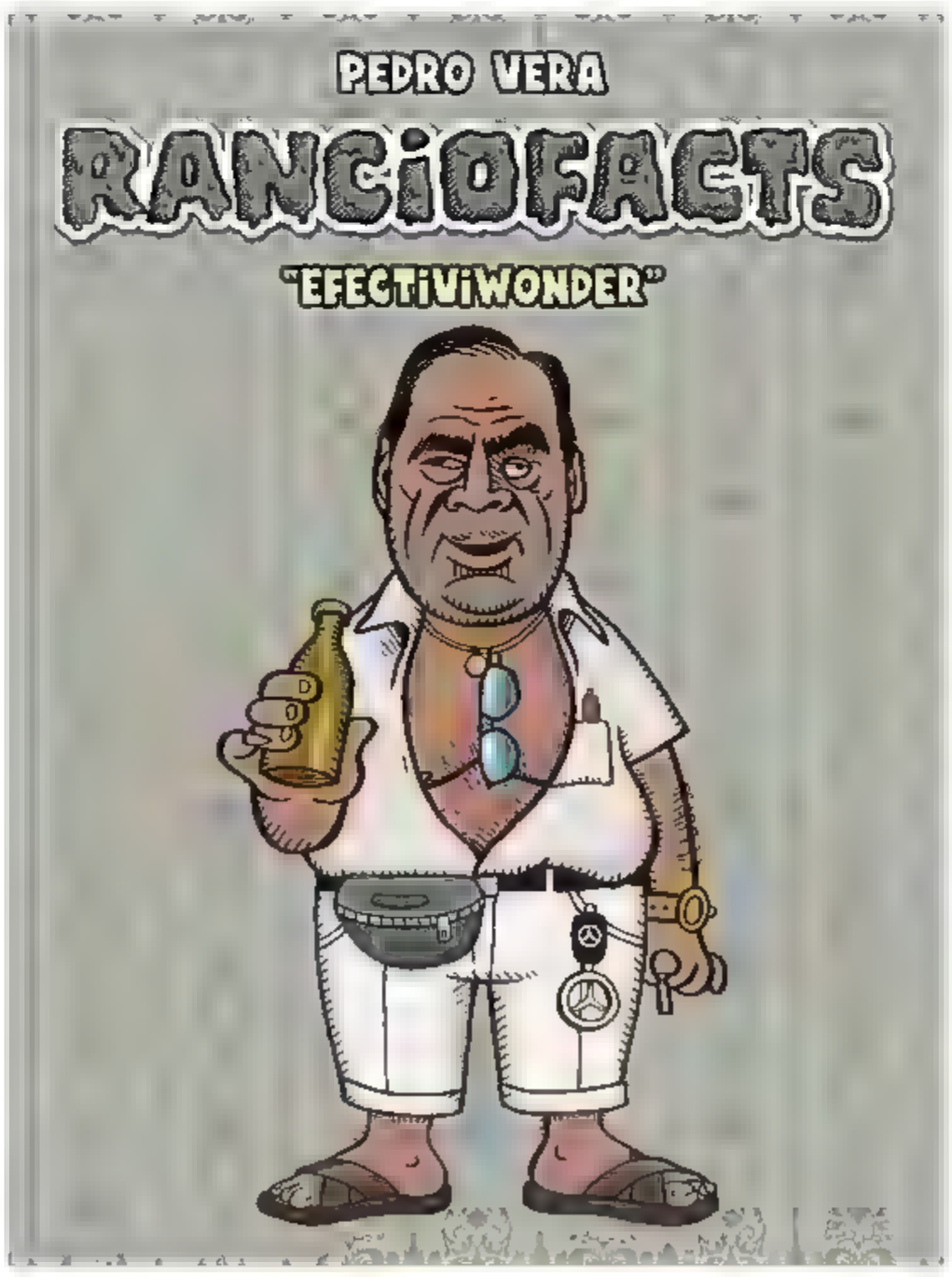
Las láminas que se regalaban al comprar en la web de ¡Caramba! *Piraña social*

de venta que tenemos nosotros. De *El Hematocrítico de arte* 1 y 2 hemos vendido cerca de diez mil ejemplares. Es una locura. Llega un momento en que se convierte en un trabajo. Y cuando ponemos en marcha *Orgullo y Satisfacción* como revista mensual, en septiembre de 2014, nos encontramos con tres trabajos fijos que mantener al mes entre dos personas, y tres trabajos que además requieren mucha dedicación: estábamos diseñando para Astiberri, estábamos poniendo en marcha *Orgullo y Satisfacción* y trabajando como editores en ¡Caramba!

Y no puedes dejar de hacer cosas que te dan pasta…

Claro, claro. ¡Caramba! no lo montamos por el dinero, pero llevábamos cuatro años y veíamos claro que teníamos muchos números para empezar a tener pérdidas, porque el almacenaje cada vez suponía más gastos y no veíamos que, con el modelo de negocio que nos habíamos planteado, fuera a llegar un momento en el que ganásemos más dinero. Así que me di cuenta de que si no hacíamos algo íbamos a tener que bajar al almacén y pegarle fuego a todo [risas]. Así que yo veía tres opciones. Una era cerrar, que era lo menos deseable para todos, porque la editorial funcionaba, los libros se vendían. Hay títulos de los que no hemos vendido más de trescientos o quinientos, pero la mayoría ha vendido más de mil. Y otros mucho más. *Humor cristiano* está cerca de los cuatro mil libros vendidos, por ejemplo. Nuestro último lanzamiento antes del cambio a Astiberri, *Ranciofacts*, agotó en un mes la primera edición de dos mil ejemplares. Sacamos la segunda dentro de Astiberri y se vendieron dos mil más en otro mes. Llegué a la conclusión de que si tu expectativa de venta está en quinientos ejemplares, este modelo es perfecto, no merece la pena que te metas en follones de distribuidoras. Monta una red de puntos de venta, potencia internet, llega a un acuerdo sensato con los autores y vivirás más feliz.

La segunda opción era comenzar a trabajar con una distribuidora, lo que nos habría quitado mucho trabajo de encima, pero nuestra media de publicación anual nunca había superado los diez títulos al año. Con esas cifras no nos iban a tomar en serio, es más fácil que una distribuidora mueva bien tu material si le das cincuenta libros al año que si le das diez. Así que la tercera opción era que Astiberri comprara ¡Caramba! Lo vi muy claro. Yo llevaba doce años trabajando con ellos y siempre hemos tenido muy buen rollo. Además, soy socio de la editorial desde hace un par de veranos, con lo que todo iba a quedar en casa. Llamé a Fernando [Tarancón] y también le pareció buena idea. El acuerdo al que llegamos era que Astiberri compraba ¡Caramba!, su stock y la marca, pasando a ser un sello de Astiberri en el que Manuel Bartual y Alba Diethelm seguirían ejerciendo de editores. Es decir, nosotros seguimos decidiendo qué títulos se publican bajo el sello ¡Caramba! y los preparamos hasta dejarlos listo para im-



Cubierta de *Ranciofacts* de Pedro Vera, uno de los títulos más vendidos de la editorial

prenta, pero toda la infraestructura la ponen ellos. Los primeros en conocer los términos del acuerdo fueron los autores, les escribimos para contarles la situación y los motivos que nos habían llevado a tomar estas decisiones. Era delicado porque ahora el acuerdo con ellos iba a cambiar, iban a pasar de cobrar el 50% de los beneficios que generasen sus libros a cobrar el 10% habitual de derechos de autor.

Ahora ¡Caramba! funciona en ese sentido como Astiberri.

Sí. Estuvimos contemplando mantener el acuerdo original, pero no era posible. No puedes tener dos acuerdos tan diferentes con los autores dentro de una misma editorial. Renunciar a eso fue lo que más me dolió, pero al final no quedaba otra. En todo caso ya estamos viendo que los títulos que funcionaban van a funcionar mejor todavía, y los que no funcionaban igual de bien van a vender un poco más gracias a llegar a más puntos de venta con la distribución de Astiberri. Y los títulos más arriesgados que publiquemos en el futuro van a contar como mínimo con su adelanto. Si el título luego no es rentable es algo que asumirá la editorial, el autor al menos habrá cobrado su adelanto.

Dos preguntas más concretas: ¿en qué porcentaje de títulos ha obtenido beneficios el autor? Y de esos, ¿en qué porcentaje el autor ha sacado más de lo que habría sacado en una editorial con un acuerdo tradicional?

Creo que aproximadamente un 80% de los autores de ¡Caramba! han tenido beneficios, y un 50% han ganado mucho más de lo que habrían ganado con el acuerdo tradicional.

O sea que el balance es muy positivo.

Sí, y de hecho los autores están encantados. Cuando escribimos para contarles que cambiaba el acuerdo que teníamos lo entendieron perfectamente. En el momento en el que es incompatible con la vida [risas], no hay más. Lo entendieron y lo agradecieron, agradecieron la apuesta que hicimos.

10. Cortometrajes y *Todos tus secretos*

Hablemos un poco de tu labor como director de cine. Está relacionada con ¡Caramba!, ¿no? Empiezas a hacer cortos con la cámara que compras para grabar promos de la editorial…

Sí, me la compro para eso, y hacemos cosas como la visita a la imprenta de *Let's Pacheco*, esas cosas que no hacía nadie y que son muy fáciles y agradecidas de hacer y luego de ver. Pero realmente de manera no explícita lo hice pensando que ya que me la compraba podía aprovechar y hacer algo, algún corto… Ya te decía que era algo que tenía en la cabeza desde pequeño. Y tenía muy presente el modelo de Carlos Vermut, a quien conocí por *El Manglar*. Empezó a publicar allí tras ganar el Injuve. Nos conocimos y con el tiempo nos fuimos haciendo amigos, hace años que nos vemos prácticamente todas las semanas. *Diamond Flash* la viví muy de cerca, desde el momento en que decidió poner en marcha el proyecto hasta su estreno. Me pareció alucinante el resultado que había conseguido con tan pocos medios, es una gran película. Todo esto coincide con la época en que yo comienzo a estar cansado de "Sexorama". El cuerpo me pedía hacer algo creativo alejado de los tebeos.

Y te diste cuenta de que con muy poco se podía hacer una película.

Claro, los medios ya estaban permitiéndolo, y tener un ejemplo tan cercano me animó. Yo le tenía mucho respecto al cine, porque hay gente que ha invertido ahí sus

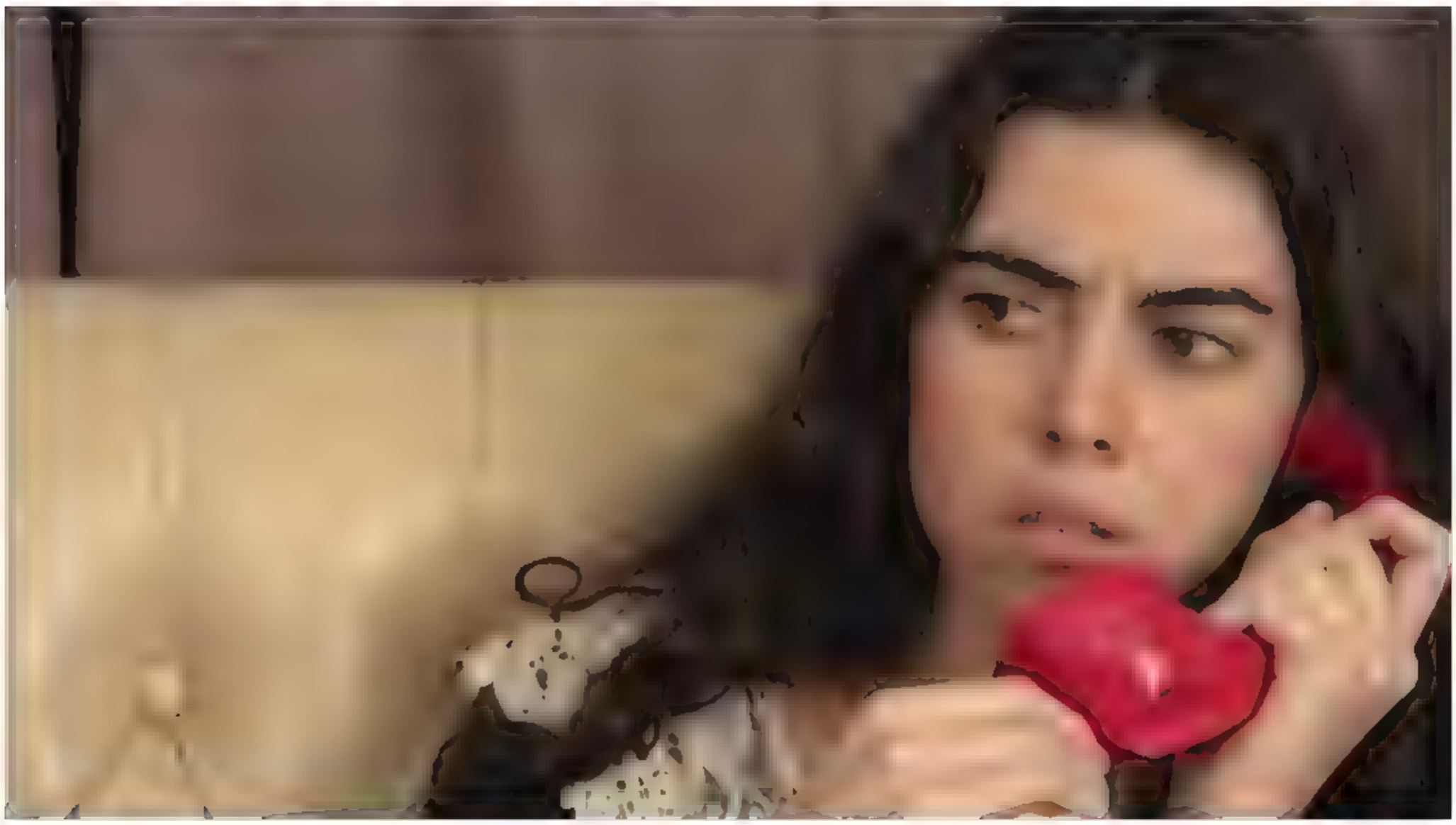
años en estudiar para dedicarse a ello, que conoce técnicas que yo no controlo, es algo que exige mucha dedicación… Pero quería probar. Grabé mi primer corto, *85.12.30*, algo súper básico, una conversación telefónica a tres bandas, muy elemental. Era una historia de ciencia-ficción costumbrista, que es una manera de abordar el género que me gusta mucho. Una comedia. Fue terminarlo y se me metió dentro el virus del cine, como suele decir Carlos. Uno de los momentos más chulos que he vivido en todo esto del audiovisual fue precisamente durante el ensayo de *85.12.30*. Era la primera vez que veía a gente leyendo un guión mío, y de repente se generó ahí una barrera muy atractiva. Cuando yo estoy dibujando me cuesta mantener una distancia con lo que estoy haciendo, porque yo ya sé cómo dibujo, y el resultado es muy similar a lo que tengo en mente. Pero el hecho de que participe más gente en el proceso, que haya otras personas que son las que terminan de darle forma a lo que el espectador acaba viendo, lo cambia todo. El guión es la pieza más importante, pero no es el resultado final. De repente podía tener la misma sensación que tenía cuando releía una página mía meses después, solo que de forma inmediata. Se genera una distancia que me permite ver cosas enseguida. "Esto no funciona", "Esto hay que cortarlo"… Es una diferencia muy curiosa entre hacer cómic y hacer cine.

Tú además sueles dejar mucha libertad a los actores y actrices. Estás abierto a que te sorprendan.

Hay una cosa de la que cada vez intento huir más, y es que la gente hable como en las películas. Hay un lenguaje que solo se habla en el cine, y pasa a menudo en España, seguramente por influencia del cine doblado americano.

Pero eso pasa incluso en los tebeos: los personajes dicen cosas que solo se dicen en los doblajes de las películas americanas.

Lo tenemos muy asimilado, pero a mí me chirría mucho. Es algo que quiero cuidar cada vez más: que la gente hable como hablamos realmente, que se pise, que se equi-



Rocío León en un momento del primer corto de Bartual, *85.12.30*

voque. ¡La gente en las películas no se equivoca nunca!

No se traba nunca…

No, y siempre escucha al otro. En *Todos tus secretos* pasó algo que me gustó mucho. En la primera toma que hicimos de la primera escena de la película, David Pareja no escuchó una de las frases de Raúl Navarro, a quien estaba escuchando a través de un pequeño altavoz. David reaccionó con un "¿Qué?" que obligó a Raúl a repetir su línea de diálogo. Al verlo le pedí a David que lo repitiéramos en todas las tomas, concretamente cuando Raúl le preguntaba si ya había encontrado trabajo. Añadíamos así un factor nuevo, un chiste más, ya que en la trama del personaje de David es importante su relación con el trabajo, y al mismo tiempo lográbamos una naturalidad que no venía marcada por el guión escrito.

A mí me llamó mucho la atención esto que cuentas desde la primera vez que vi la película. Y te sitúa en un sustrato de realidad más cercano a ti que una película comercial estándar.

Claro, es como dices. Yo cuando llega el día de rodaje procuro tener muy claro cómo quiero que quede todo, y así se lo intento transmitir a los actores. Pero también trato de rodearme de gente inteligente que va a entender el guión y me va a aportar cosas que yo no he pensado. El caso más claro es *Todos tus secretos*, al ser una película que por su formato requería una naturalidad mayor que una ficción basada en el uso de un lenguaje cinematográfico más convencional. Me di cuenta de que si los personajes hablaban como se habla en las pelis no se lo iba a creer nadie. Es una película que intenta poner al espectador en el lugar de alguien que está espiando la vida de un grupo de amigos…

Y además tenías un plazo de tiempo que te imponía cierta espontaneidad…

Sí, pero realmente el guión de *Todos tus secretos* estaba íntegramente escrito antes de empezar. Lo que hice fue pedirle a los actores que no se ciñeran al texto, lo importante era transmitir las ideas que estaban en el guión. Si se les ocurría una manera mejor de decir sus frases podían hacerlo, porque si nos gustaba nos quedaríamos con ello. Por eso tienen todos un crédito de diálogo en la película. Para mí, entender bien el texto que estás interpretando es una parte fundamental de ser buen actor. No quiero gente que simplemente recite lo que he escrito. Y luego tú, como guionista y director, tienes que saber también para quién estás escribiendo. A mí me gusta conocer a la persona con la que voy a trabajar. Hay un consejo que he leído ya en varias ocasiones, que es no escribir teniendo en mente a un actor concreto porque es probable que no puedas tenerlo.

Pero tú tienes la suerte de trabajar en un circuito que sí te lo permite.

Claro, claro, con mi modelo de producción actual es muy fácil que el actor en el que pienso acabe haciendo el papel, porque no estoy pensando en José Sacristán o Hugo Silva, estoy pensando en gente cercana a la que tengo acceso.

Con muchos ya habías trabajado en cortos.

Sí, ya había trabajado con Xabi Tolosa, con Rocío León, con David Pareja… me resultó inevitable pensar en muchos de ellos cuando me senté a escribir la película. David tiene una magia tremenda, no he estado con él en un rodaje en el que alguien no lo haya pasado mal conteniendo las risas durante su actuación. Yo el primero. ¡Es el Cary Grant del cine español!

Hay algo que creo que tiene que ser muy bonito, y es ver cómo a medida que tú creces como director va creciendo esta generación de intérpretes. Tienes a Rocío León, a Dani Pérez Prada.

Sí, claro. A Dani lo había visto en mil cortos, ha trabajado tanto que el tío conoce a todo el mundo. Es el IMDB del cine español [risas], todavía no le he preguntado por alguien que no conozca en persona. El momento en el que me di cuenta de que quería trabajar con él fue durante una partida de *Los Hombres Lobo de Castronegro*, un juego de cartas. Ese día descubrí la capacidad espectacular que tenía para improvisar. En esa partida Dani jugaba contra mí, y me humilló muy bien, muy a gusto [risas]. Le vi una energía que quería para mi película. También está Ingrid [García Jonsson], a quien le dieron el papel de *Hermosa juventud* durante el rodaje de *Todos tus secretos.* Es la actriz de moda del cine español. Me parece una generación muy interesante, y a mí, en la película, me ha aportado muchas cosas. Cada uno en su línea. Ha sido un gustazo trabajar con todos.

Antes de *Todos tus secretos* habías hecho un buen montón de cortos.

Claro, es por lo que te decía, de algún modo lo necesitaba. Necesitaba algo que me diera vidilla creativamente hablando. Grabé doce cortos en apenas año y medio, que lo cuentas por ahí y la gente se asusta. Todos muy caseros, eso sí…

Bueno, pero con cierta repercusión, ganas varios premios…

Sí, en festivales. Me gustó el que nos llevamos en Notodofilmfest por *Ventanitas*, un corto protagonizado por Rocío León y Xabi Tolosa. Fue un buen alegrón que el festival lo premiara porque creo que conseguimos condensar un buen montón de cosas en apenas 30 segundos.

En tu cine veo muy evidente el bagaje de comedia que tienes, que metes en todo lo que haces, en realidad. Es donde te sientes cómodo, y le veo muchas influencias de series televisivas, es un humor muy basado a veces en el diálogo… Y por otro lado veo una influencia que no sé si me he sacado de la manga… ¿hay algo de las aventuras gráficas de Lucas Arts, tipo *El día del tentáculo*?

Pues nunca lo había pensado.

Ese tipo de humor basado en las situaciones… ¿Tú has jugado a estos juegos?

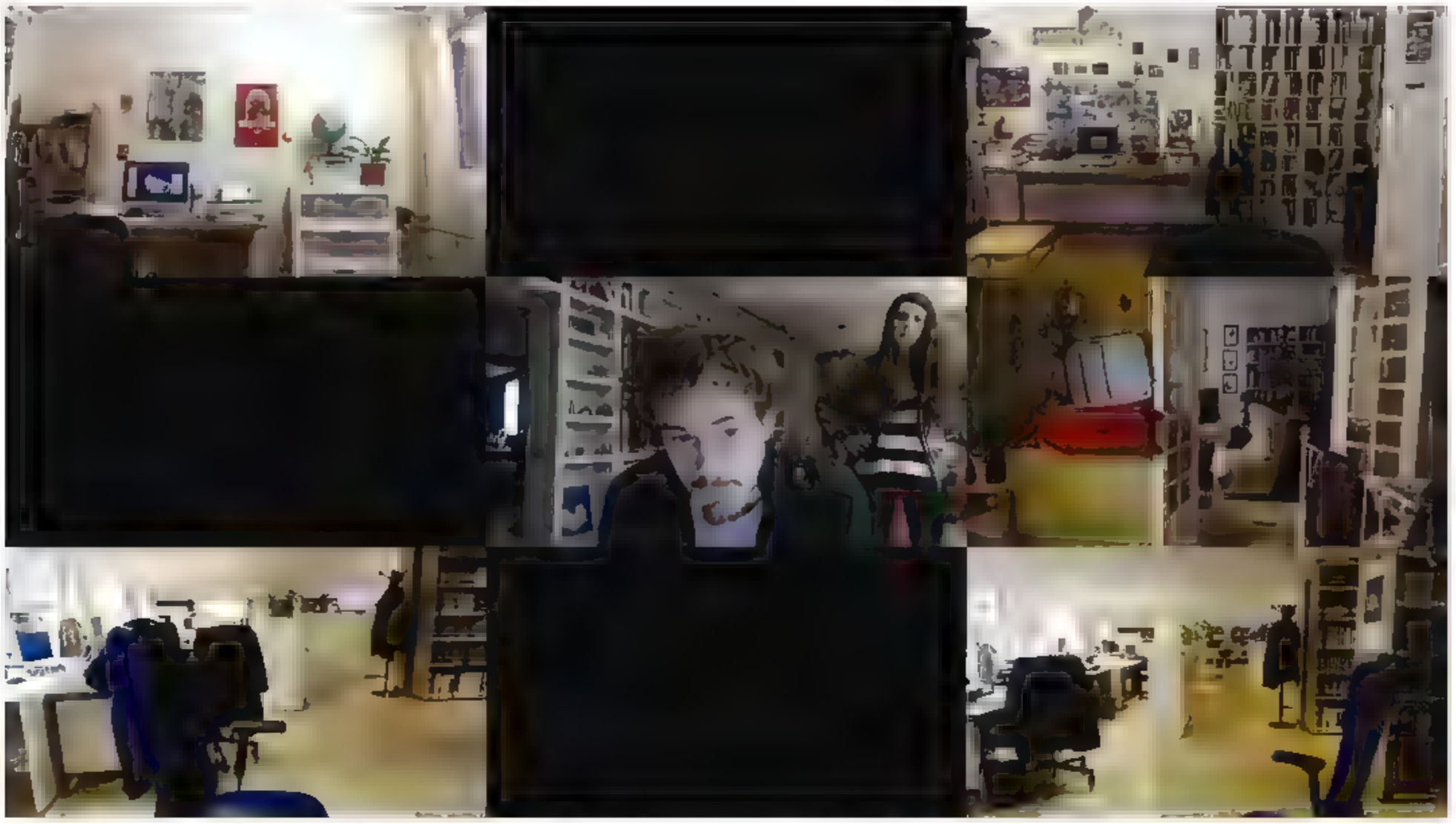
Hombre, claro [risas]. Nunca me he parado a pensar de dónde viene mi humor. Con lo de las aventuras gráficas me has dejado un poco loco, porque igual sí que tiene que ver. No soy jugador habitual de videojuegos, pero hubo una época en los noventa en la que jugaba mucho a las aventuras gráficas de Lucas Arts. Y su humor es la bomba. *El día del tentáculo*, *Sam & Max*, *Indiana Jones*… La primera que jugué fue *El día del tentáculo*, e igual sí que puede haber cierta influencia. Pero me cuesta decirte esto, porque siento que de algún modo me estoy comparando y Lucas Arts a mí me parece una cima del humor. Pero sí, puede haber cierta manera de estar predispuesto a usar el humor para contar historias, más que el tipo de chiste.

A ver si me explico mejor… Yo creo que hay una tradición de humor británico que viene de los Monty Python, más absurdo, lo que luego recupera un poco *La hora chanante*… Y luego hay un humor más costumbrista, más de sacarle punta a situaciones cotidianas, integrado en una narrativa. Es lo que veo en *Regreso al futuro*, por ejemplo, donde hay humor, pero no es una comedia.

Ya veo a qué te refieres. Hay algo que estoy pensando ahora, que sí veo en común entre

Todos tus secretos
CRISTINA GALLEGO · DANI PÉREZ PRADA · ROCÍO LEÓN · INGRID GARCÍA JONSSON · XABI TOLOSA
PEPÓN FUENTES · MIGUEL ESTEBAN · LORENA IGLESIAS · DAVID PAREJA · RAÚL NAVARRO
Dirección de fotografía MOOD STUDIO · Sonido SERGIO LÓPEZ-ERAÑA · LUCA DE SANTIS
Dirección de arte MAGUI MUÑOZ · ALBA DIETHELM · Música AARON RUX
Guión y dirección MANUEL BARTUAL
¡Carámba! Films
#littlesecretfilm por

Cartel de *Todos tus secretos*



Fotograma de *Todos tus secretos*, donde se aprecia el peculiar montaje de la película

lo que hago con lo que hacía Lucas Arts, y es que aunque eran aventuras de género, en el fondo eran historias costumbristas. En *El día del tentáculo* tienes una historia de viajes en el tiempo, pero en realidad te están contando una historia de amor, una familiar… Es el tipo de cosas que hago yo. *Todos tus secretos* es un thriller, pero trata de otras cosas. *Desafío final* es una saga de cortos que utiliza como excusa una saga de acción que nunca vemos para contar historias de envidia, celos, situaciones incómodas…

Que es algo muy posmoderno… subrayar el artificio de los géneros, tratarlos como la excusa para tratar otras cosas.

Todos tus secretos es un *whodunit* en el que utilizo esta estructura para contar la historia de un grupo de amigos. A quien le gusta la película suele preferir toda la parte de comedia y vivencias de los personajes que el hecho de que se trate de un pequeño thriller, pero a mí me hacía gracia ser fiel a la estructura que me había propuesto. Por eso acaba como acaba, con esa escena de villano contando su plan. La diferencia aquí es que el villano no quiere conquistar el mundo, sino que su novia vuelva con él.

Y contar lo que no se cuenta nunca en los thrillers. Que es algo parecido a lo que dice a veces Carlos Vermut, que él quiere contar lo que no se ve nunca. *Diamond Flash* es la historia de un superhéroe, pero todo lo que se cuenta es lo que no se vería en una película de superhéroes.

Va por ahí, pero creo que en mi película es algo diferente. Se trata de coger la estructura y convertirla en otra cosa, llevarla a la comedia, pero que responda a un argumento de thriller. Todo se va complicando, hay un falso culpable… La película está dividida en cinco partes. La primera es la presentación, la última la conclusión, y luego tenemos tres capítulos: el amor, la amistad y el trabajo. Es una estructura muy matemática, muy pensada, con todo relacionado. Lo que dices sobre Carlos creo que lo hice más en *Desafío final*, jugué más a eso.

***Todos tus secretos* al final trata de eso: amor, amistad, relaciones humanas… Y además**

me parece una película tremendamente generacional.

Sí. No sé en qué momento decido qué historia voy a contar, porque todo me viene por el formato, por la idea de plantear una narración con la pantalla dividida en nueve ventanas, cada una mostrando el punto de vista de una webcam diferente. A partir de ahí se me ocurre contar una historia de gente de mi edad. Y me interesaba mucho también internet.

Es el gran tema de nuestra época.

No nos damos cuenta de todo lo que ha supuesto, la cabeza no nos da para ello.

Y somos la última generación que será consciente de eso, porque hemos vivido el cambio.

De eso va la película, claro. Va de gente que se ha relacionado de una manera, sin redes sociales, ni Facebook, ni Twitter, ni nada de esto, y de repente se encuentra con un mundo completamente diferente en poco tiempo. Hay mucha gente que está pasando ahora por ello, pero serán los últimos. Y les ha tocado vivirlo en un momento que no es moco de pavo, durante la veintena, con todo el desconcierto y la necesidad de definirte que conlleva esa década.

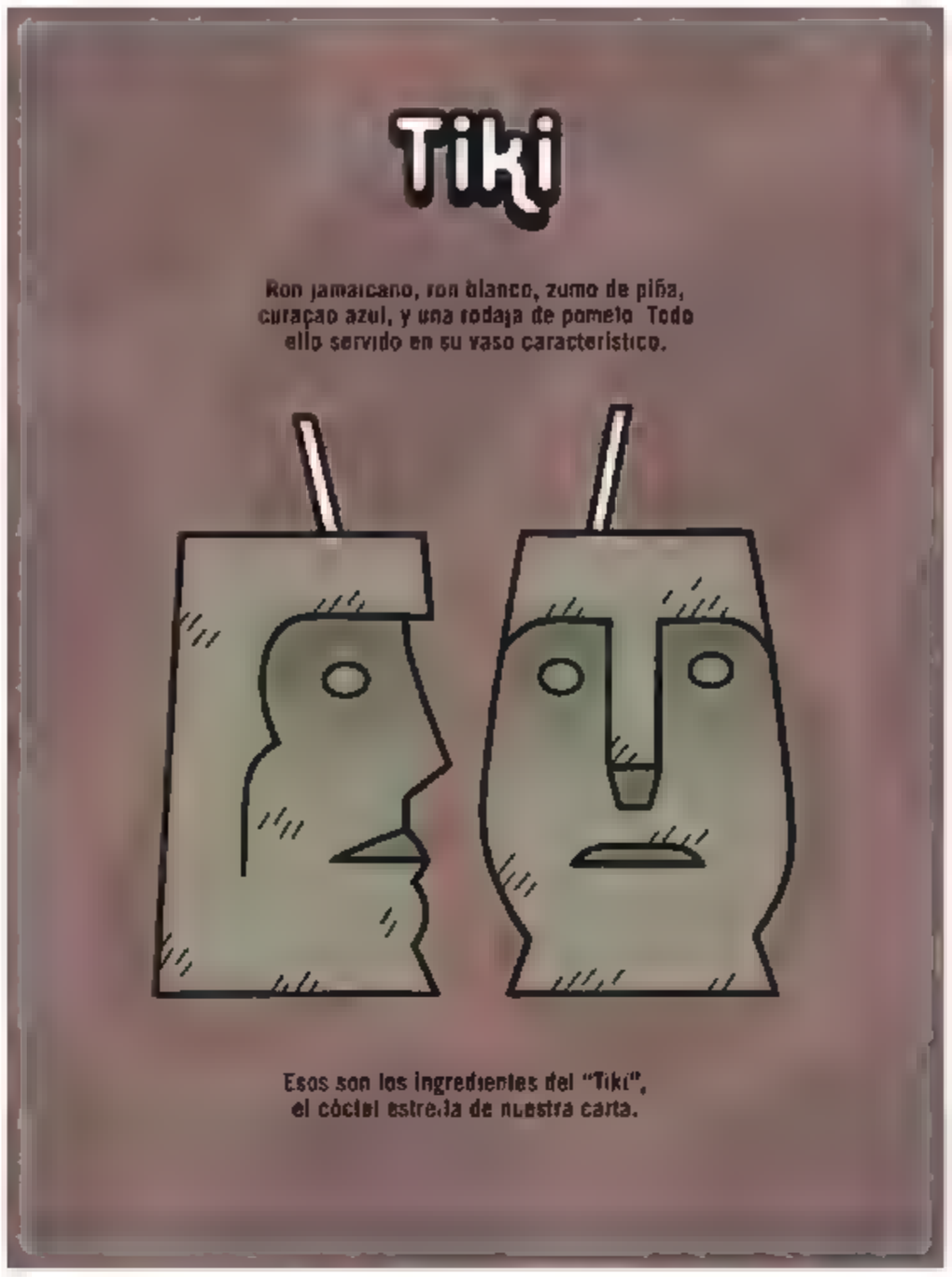
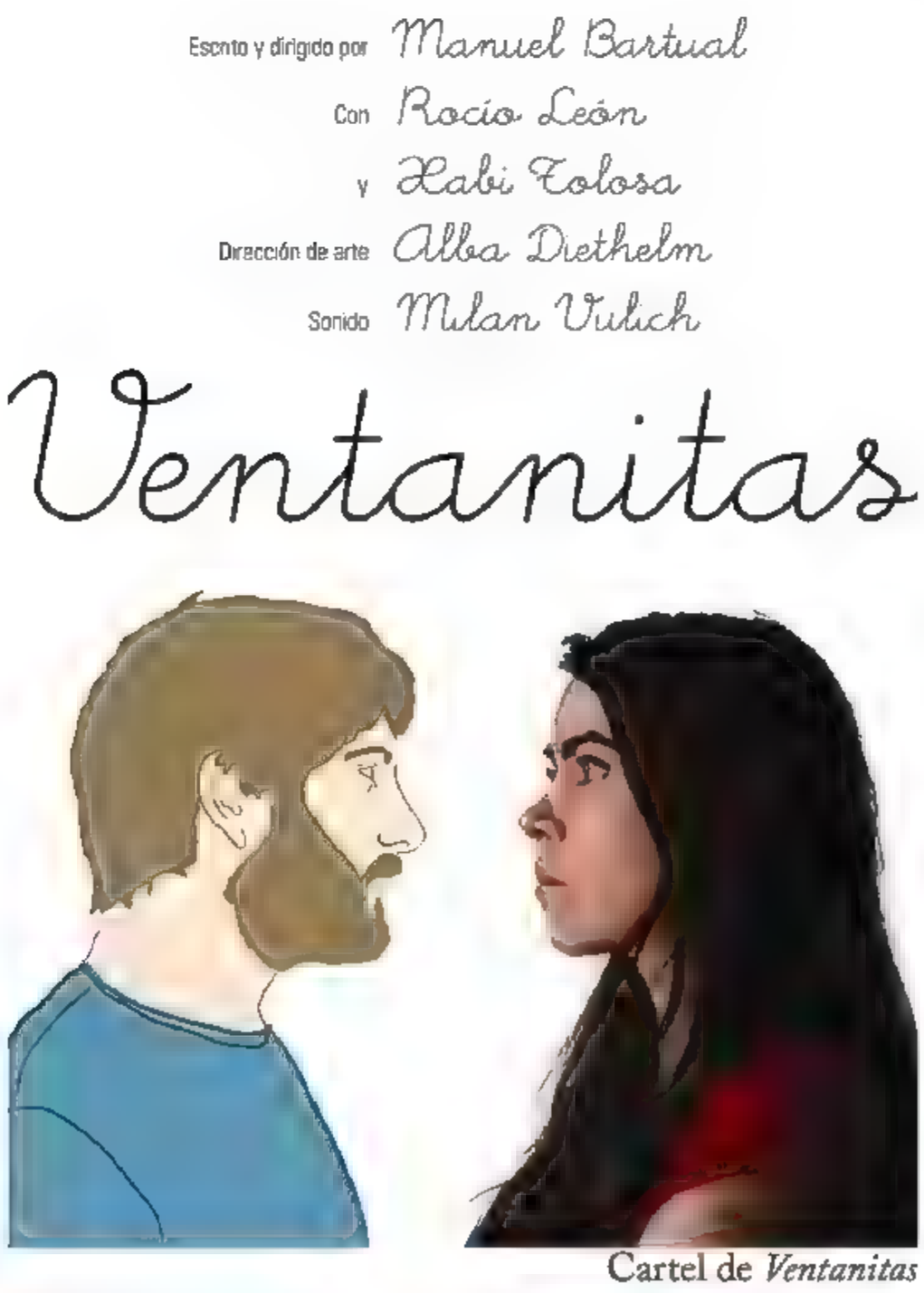

Tiki
Ron jamaicano, ron blanco, zumo de piña, curaçao azul, y una rodaja de pomelo. Todo ello servido en su vaso característico.
Esos son los ingredientes del "Tiki", el cóctel estrella de nuestra carta.

Ilustración de la historia con la que Bartual colaboró en el cómic que se incluyó en la edición en DVD de *Diamond Flash*



Cartel de *Ventanitas*

En el fin de la juventud.

Durante el Festival de Málaga, en una entrevista, Ingrid comentó que al comienzo internet era el sitio donde íbamos a contar lo que no contábamos en ningún otro sitio, y ahora es justo al revés: es el sitio más público. Estás deseando encontrarte con un amigo para contarle todo lo que no te atreves a contar en internet. Ingrid además tiene 25 años, así que ha vivido esta transición de lleno. No olvidemos que en internet, antes de

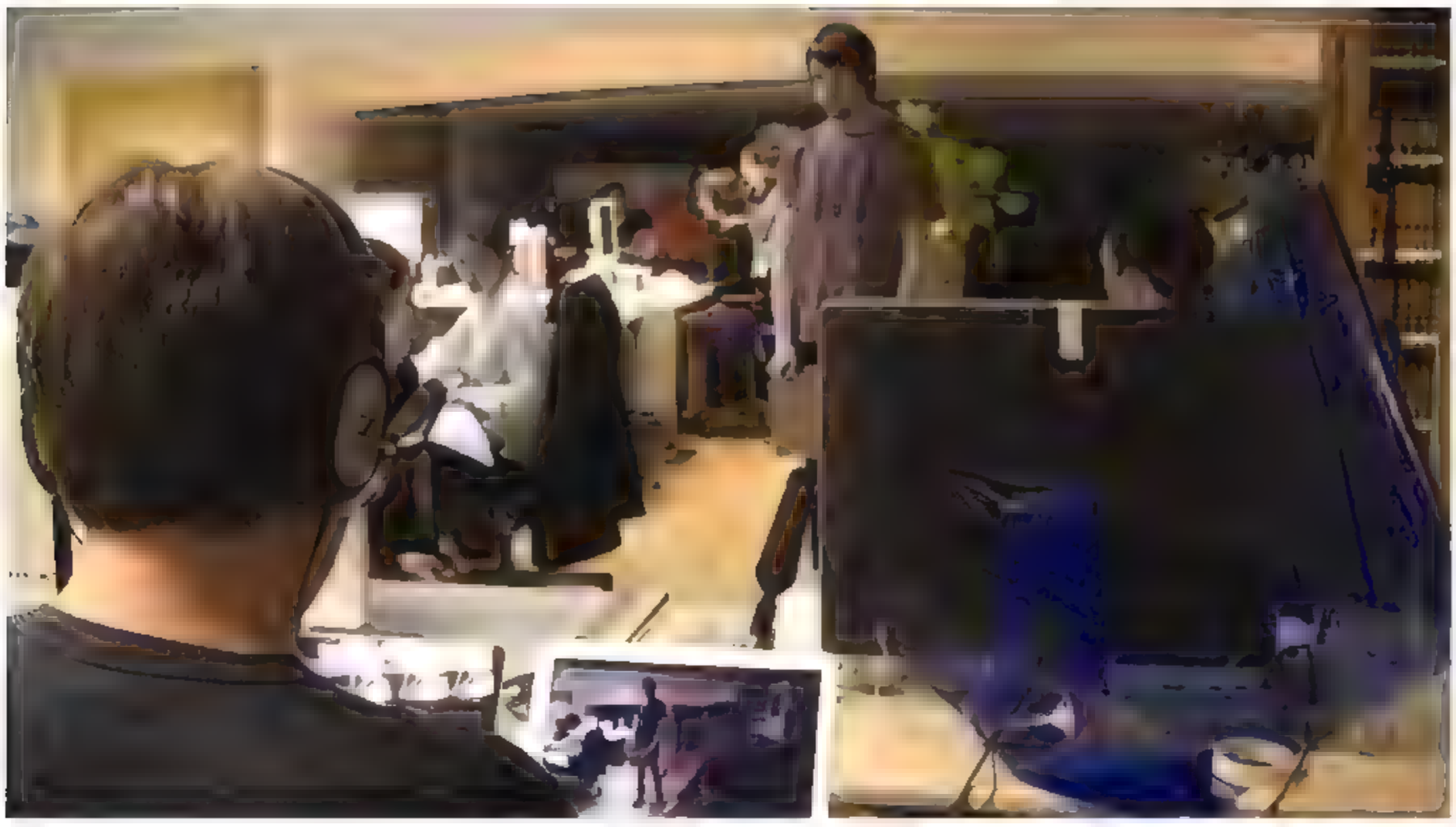


Imagen del rodaje de *Todos tus secretos*

la llegada de las redes sociales, la moda eran los blogs personales. La gente tenía diarios donde contaba su vida. El nivel de sinceridad que se alcanzó en aquellos tiempos creo que ya no se alcanza, y si alguien lo hace, seguramente sea por inconsciencia. Porque se está exponiendo totalmente. Porque ahora todo el mundo está en internet.

Somos mucho más conscientes de esto.

Claro. Yo borré mi blog personal hace años. Tampoco es que contase nada que me pudiera perjudicar de ningún modo, pero no me apetecía que eso estuviera ahí. Aunque bueno, vete a saber, a todos se nos escapan cosas que seguramente nos pueden pasar factura. Sea como sea, en el internet de 2015 yo sí que intento mantener un perfil bastante precavido, ser muy consciente del tipo de cosas que estoy compartiendo y contando.

11. Los límites del humor

Yo también, sí. Esto enlaza además con algo que ha pasado esta semana… El caso de Guillermo Zapata, a quien algo que escribió en un contexto muy concreto hace cuatro años se vuelve contra él.

Sí. No es algo que me haya sorprendido porque no dejamos de ver ejemplos, pero sí me ha producido mucho asco cómo se ha manejado todo este tema. Se está hablando mucho de la descontextualización pero creo que va más allá: es una recontextualización. Los mensajes de Zapata se han aislado de su contexto y de su motivo y se han reintegrado en un momento de su vida que no tiene nada que ver con el de entonces, y en un contexto muy concreto en el que buscaban hacer daño. Pero claro, esto ve a contárselo a quien se queda con el titular y no se preocupa de rascar qué hay detrás.

Se ha perdido por completo la distancia entre realidad y ficción, o entre realidad y representación. Todo se confunde, el chiste se convierte en tu opinión.

A mí, hasta cierto punto, me sorprende que haya gente que ha podido pensar que Zapata es antisemita. Eso y que, evidentemente, esa misma gente no vaya a pedir la dimisión de otros que están riéndose en nuestra cara. Gente que está robando a manos llenas.

Llega un momento en que un chiste escandaliza más a la gente que un delito.

El caso de Zapata es significativo porque los propios afectados han dicho que no les parecía para tanto. Irene Villa dijo directamente que los chistes le hacían gracia. ¿Y qué se consigue con esto? Que haya quien pase a desacreditarla. ¡Pero si el chiste hablaba de ella! ¿Sabrá Irene mejor que nadie si es mo-
tivo o no para ofenderse?

12. Orgullo y Satisfacción

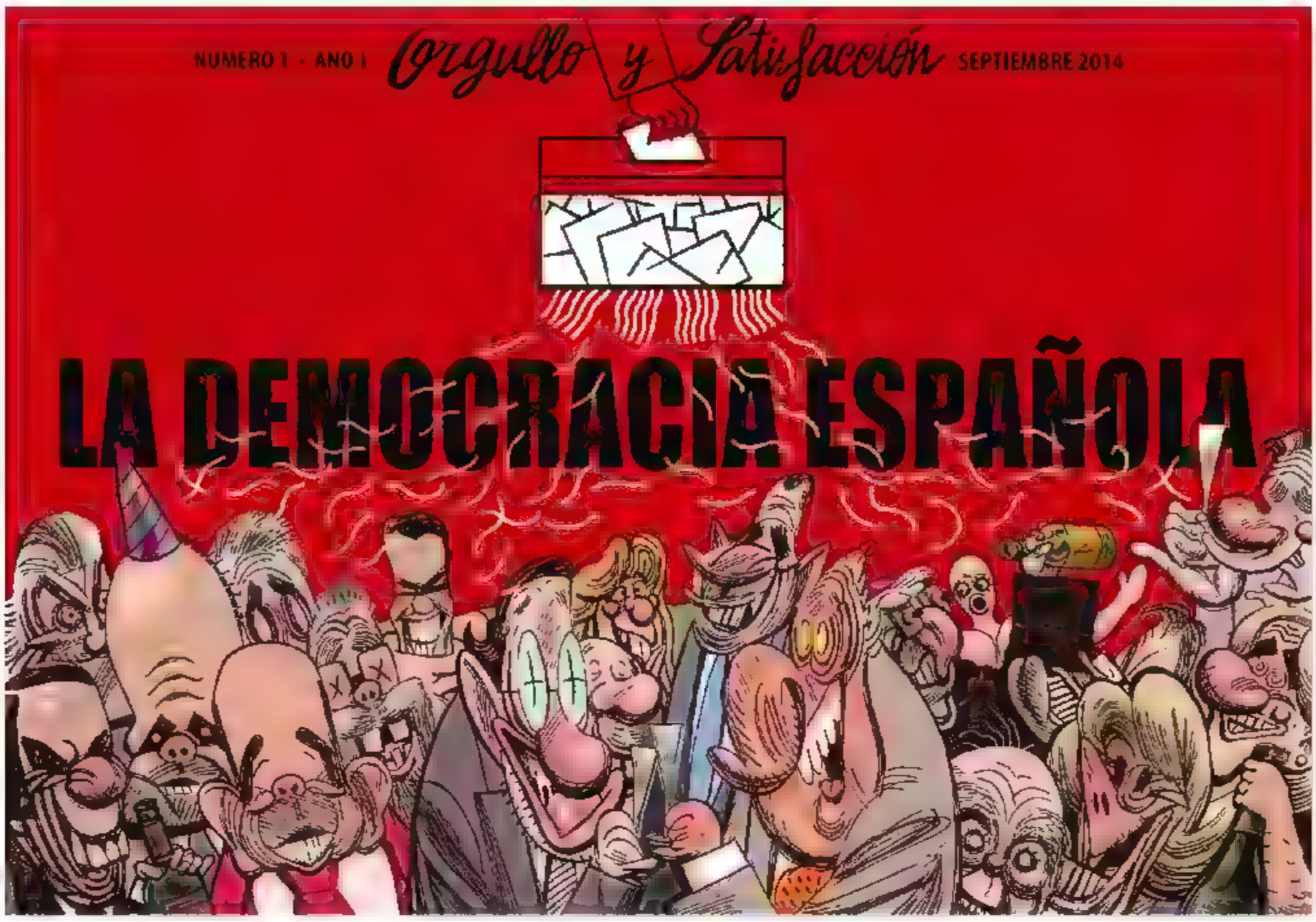
Todo esto enlaza con el origen de *Orgullo y Satisfacción*. Tiene mucho que ver con los límites del humor y con una reflexión constante por vuestra parte sobre lo que estáis haciendo.

Sí. *Orgullo y Satisfacción* nace como nace y es inevitable que sea uno de nues-
tros temas. Uno de nuestros lemas es "Apadrina el humor sin dueño". Desde un primer momento decidimos que no íbamos a contar con publicidad, y que si la revista existía sería porque el lector así lo quisiera y lo demostrase pagando por ella. No tenemos ningún grupo editorial detrás, es una revista hecha por sus autores, y el sueldo que sacamos sale de lo que paga el lector. Por eso se nos ocurrió este sistema por el que se puede pagar más si se quiere. Y funciona, la gente es generosa. La mayoría paga el precio de 1,50 €, pero la media de cada número nunca está por debajo de los 2 €.

Y eso es increíble, en un país en el que la norma era bajarse las cosas gratis de internet.

Bueno, así como con ¡Caramba! me tiraba un poco de los pelos cuando la gente montaba sus editoriales siguiendo nuestro ejemplo sin saber si íbamos a estrellarnos contra una pared [risas], *Orgullo y Satisfacción* tampoco creo que sea un ejemplo de nada en concreto. Si el

El reparto al completo de *Todos tus secretos*



Portada del número 0 de *Orgullo y Satisfacción*

modelo funciona seguramente tenga mucho que ver con que somos quienes somos y venimos de donde venimos, de un caso de censura que tuvo cierta repercusión mediática, aunque ojalá nuestra experiencia sirva para que puedan surgir otros proyectos similares. Lo cierto es que nosotros llevamos un año con ello, y aunque ninguno estamos viviendo exclusivamente de la revista, el modelo funciona.

Los que os fuisteis de *El Jueves* y los que entraron después estáis percibiendo un dinero justo por vuestro trabajo.

Sí, no estamos ganando lo que ganábamos en *El Jueves*, porque allí se paga muy bien, pero estamos ganando un dinero que para la dedicación que le supone al autor está bien. Es un trabajo que permite compaginarlo con otros.

Y además tiene contraprestaciones, como la libertad absoluta.

Claro. La revista la estamos dirigiendo cinco personas, pero a partir de ahí la gente tiene libertad para hacer sus colaboraciones. Pero sí, el balance del primer año es muy positivo, aunque es de esperar que el proyecto crezca. Hace unos años no habría sido posible porque las tablets no estaban tan consolidadas, así que quiero pensar que dentro de dos o tres años, cuando las tablets sean lo que son hoy los móviles, y la gente le vaya perdiendo el miedo a pagar por internet, vendamos más. Estamos en un punto en el que tenemos que plantearnos estrategias para llegar a lectores que no nos conocen, y la publicación del libro es una de ellas.

¿Y se ha notado en las ventas y en las suscripciones de la revista?

Ha servido para que volvamos a aparecer en prensa, lo cual siempre ayuda para que lleguen ventas y nuevos lectores. Sí, yo creo que el libro ha cumplido varias funciones. Nos apetecía publicar un libro, aunque tenemos claro que la revista tiene que ser digital y esto va a ser así siempre. Pero también queremos publicar libros, en papel. Aunque fíjate: publicamos simultáneamente su edición digi-

tal, y ambas han funcionado bien. La venta en digital no ha canibalizado a la edición en papel, y viceversa. De hecho es probable que se hayan retroalimentado. Esto no es viable con la revista, pero para los libros que publiquemos parece que sí es un buen modelo. La idea es publicar al menos un libro al año, al margen de que cada autor pueda ir recopilando sus series si así lo desea. También pienso que hemos dado un producto jugoso, en pleno aniversario de la democracia española.

Es un libro muy trabajado y hay chistes buenísimos.

La idea de partida era que el lector lo tuviera fácil para acceder al libro, lo que te decía antes de que en diez segundos sepas qué es lo que tienes entre manos y con suerte ya te hayas reído con alguno de sus chistes. A partir de ahí, decidido el tema, hicimos un primer *brainstorming* entre los cinco autores que dirigimos la revista para sacar los términos, y luego Manel y yo fuimos coordinando el libro. Aprovechando que coincidimos en Bilbao un día hicimos una criba para dejarlo en 150 términos y los fuimos distribuyendo entre los autores. En algo así a veces se puede tender a que la gente se quite el encargo de forma fácil, pero aquí realmente el nivel medio me parece alto. Si hay algún chiste que flojea un poco, a cambio tienes treinta que funcionan de puta madre.

Además está muy cohesionado todo el libro.

Preparamos varios chistes de muestra para que los vieran el resto de autores, para hacer entender el tono, lo que buscábamos… Es un libro muy dirigido. Y ha funcionado súper bien. Hemos vendido casi 800 en digital en quince días, y en el mismo tiempo se ha agotado la primera edición en papel de 2.500. Yo confiaba mucho en el producto, pero me han sorprendido estas velocidades.

Ha sido buena época, ¿no?

Sí, la Feria del Libro de Madrid era la fecha tope. Eso lo teníamos claro. Era buen momento, sin duda. Y viendo el éxito, repetiremos.

Centrándonos en tu experiencia personal en la revista, y retomando la cuestión de la implicación política, ¿qué ha supuesto para ti ponerte al frente de un proyecto como *Orgullo y Satisfacción*?

Dentro del consejo de redacción hay diferentes perfiles, y eso es bueno. Guillermo, Manel y Bernardo son los que más aportan cuando toca tratar la política, y es lógico, son tres autores que llevan años trabajando el chiste político diario. Yo aquí intervengo algo más de lo que pensaba que iba a intervenir, al comienzo pensé que mis aportaciones tendrían que ver casi exclusivamente con temas culturales. Solo por edad hay datos que a mí se me escapan y ellos tienen muy claros. Pero ya me va bien para ir aprendiendo, es una cuestión generacional. Yo intento que no nos olvidemos de tratar

SUÁREZ, Adolfo

PUES A MÍ ME PUSIERON DE NOMBRE EL DE UN PRESIDENTE AL QUE LE PEGARON UN TIRO EN LA CABEZA.
¡LO MÍO ES PEOR!
A MÍ ME HAN PUESTO EL DE UN PRESIDENTE... ¡ELEGIDO A DEDO POR UN BORBÓN!
BARTUAL

JFK y Adolfo Suárez Madrid Barajas en. *Confesiones de aeropuerto*.

174

Uno de los chistes de Bartual aparecidos en *Diccionario de la democracia española*

temas más banales, que también están presentes en la sociedad. Yo qué sé, hay que hablar de la Ley Mordaza, claro, es de cajón… ¡Pero también de los palos de *selfie*! Es una tontería, pero creo que la gente lo agradece. Entre todos creo que generamos un equilibrio que da forma a la revista. Sería un error que todo fuera exclusivamente político.

Claro, la revista tiene ciento y pico páginas, al final cansaría.

Y de hecho cuanto más majara sea el tratamiento de los temas políticos mejor. Eso lo hemos ido aprendiendo por el camino.

Y hay un momento en el que aparecen series y tú empiezas con una: "Bienvenidos al futuro". Cuando decías que para ti *¡Escucha esto!* era tu mejor trabajo me he quedado pensando que a mí lo que más me gusta es esto que haces ahora. Me parece, gráficamente, lo más potente que te he visto.

Gráficamente sí, es probable. Me cuesta compararlo con *¡Escucha esto!* porque son muy diferentes. Con "Bienvenidos al futuro" algo que me estoy permitiendo y que no podía permitirme en *El Jueves* es hacer lo que me dé la gana en cuanto a extensión. Allí tenía una página con una estructura más cerrada, aquí puedo hacer historietas de dos, tres, cuatro, cinco páginas… lo que necesite la historia. También he recuperado un poco el tono de "El detective de la SGAE", que probablemente sea lo que más disfruté de todo lo que dibujé para *El Jueves*. Tenía ese rollo a lo Bruguera, por influencia de lo que leía de pequeño, las aventuras de "Mortadelo" o "La panda", que me gustaba mucho. Estoy disfrutando con "Bienvenidos al futuro".

Se nota mucho.

Y en cuanto deje de disfrutar, dejaré de dibujarla. No quiero que me vuelva a pasar como con "Sexorama". De hecho ya sé cómo termina la serie. Es un final que puedo dibujar en cualquier momento, pero que le dará un sentido a todos los elementos con los que estoy jugando. Pensando en el libro, ya sabes [risas]. Me gustaría estar con ella al menos un par de años,

Orgullo y Satisfacción
YA ESTÁN AQUÍ LAS
LEYES
MORDAZA
NÚMERO 11 · AÑO II · JULIO 2015
YA QUE NO ME LA CHUPAS COMO ESPOSA...
...¡AL MENOS CHÚPAMELA COMO PERIODISTA!

Portada de *Orgullo y Satisfacción* n.º 11, que homenajeaba la portada de *El Jueves* secuestrada en 2007

BIENVENIDOS AL
FUTURO
POR MANUEL BARTUAL
¡FAMILIA! ¡ATENCIÓN! ¡ESTE AÑO PODREMOS IRNOS DE VACACIONES!
AY, JUAN... ¡NO ME DIGAS QUE TE HAN AUMENTADO EL SUELDO!
¡NO, QUÉ VA! ES POR ESTA NUEVA LEY... ¡AHORA PODEMOS VENDER NUESTROS NOMBRES A MARCAS COMERCIALES Y SACAR UN DINERILLO EXTRA!
WTF!
ALUCINANTE, ¿VERDAD? ¡ASÍ ES EL FUTURO!
AUNQUE BUENO, ESTO COMENZÓ EN TU ÉPOCA, PAPÁ, CUANDO EMPEZARON A VENDER NOMBRES DE ESTACIONES A MARCAS COMERCIALES, ¿TE ACUERDAS?
Próxima parada: ¡Vodafone Sol!
¡EXACTO! PRIMERO FUERON LAS ESTACIONES, LUEGO LAS COMUNIDADES AUTÓNOMAS... ¡HASTA LAS PROPIAS MARCAS VENDIERON SU NOMBRE A OTRAS MARCAS!
POR ESO AHORA TENEMOS ORDENADORES MARCA FRUTERÍA DOMINGO-APPLE.
¡PUES QUÉ BUENA NOTICIA! ¿Y CUÁNDO PODEMOS VENDERLOS?
¡YA ESTÁ HECHO! HA SIDO ENTERARME Y PONERME A ELLO...

"Bienvenidos al futuro", la serie de Manuel Bartual en *Orgullo y Satisfacción*

sería lo ideal. Y si son más, será porque me lo sigo pasando bien dibujándola. Si se acaba, a otra cosa. En *Orgullo y Satisfacción* tenemos claro que los autores no tienen que sentirse atados a las series. Sin marear al lector con muchos cambios, pero sin sentirse obligados.

En la revista hay un componente emocional que creo que ha sido clave. Mucha gente se ha solidarizado con vosotros, y tengo la sensación de que el lector tipo de la revista es una persona de izquierdas, seguramente más de la nueva izquierda vinculada a Podemos que a IU y PSOE. Veo que ha habido ya algunos chistes que me parecen declaraciones de intenciones... Podéis hacer un chiste sobre Pablo Iglesias, podéis meteros con el ego de Monedero... Monteys también ha tenido un par de chistes en los que se mete con el usuario típico de redes sociales... ¿Habéis tenido alguna reacción negativa de gente que se haya sentido traicionada?

Pues por ahora no. El objetivo de *Orgullo y Satisfacción* es hablar de todo y todos, no podemos quedarnos solo con "los malos de la peli". Si lo piensas, no sería justo.

En el número 10 van en portada Ada Colau y Manuela Carmena...

Es la mejor portada hasta ahora, desde mi punto de vista [risas].

Es brutal. Y en este número hay una tira de Monteys en la que Botella le entrega el cetro de la alcaldía a Carmena, y de alguna manera simboliza que a partir de ahora estos personajes que eran los grandes salvadores tocan poder, y en ese momento van a tener errores, harán declaraciones...

Claro, si solo hay que ver Podemos. Cómo empezaron y veremos cómo acaban... Lo que decían al principio no es lo que dicen ahora. Y en parte es normal. Tú empiezas con unos presupuestos y luego te topas con los engranajes del poder.

Pero eso es parodiable.

Claro, claro. Manuela Carmena ya nos dio el primer chiste tan solo un día después de su investidura: cuando dijo que el humor ne-

Portada de *Orgullo y satisfacción* n.º 10

gro no puede ser cruel. Es como decir que el aire no se puede respirar, o que la comida no alimenta.

Como si hubiera dicho que el humor negro no tiene que ser negro.

¡Claro!

De todas formas es que aunque vuestra intención sea hacer chistes con ellos como con el resto de fuerzas políticas…

Es que no tendría sentido no hacerlo.

Claro, pero la sensación que tengo es que al humorista político se le agudiza el ingenio cuando las cosas están jodidas. Y por otro lado, ¿os habéis planteado alguna vez que con el PP fuera de las instituciones va a ser más difícil hacer humor?

No lo hemos hablado pero es algo que ya lo sabemos. Es como cuando llegó Aznar, para los humorísticas políticos fue una fiesta. Y ahora lo que creo es que estamos en un escenario nuevo. Antes estaban el PP y el PSOE, y sabías de qué pie cojeaba cada uno. Con el PP puedes hacer todos los chistes que quieras porque son una maquinaria de generar escándalos. Y luego el PSOE siempre ha sido una gente muy sosa, muy dispersa… Pero ahora llega gente nueva, ciudadanos sin experiencia política previa. Por eso una de las cosas jodidas del caso Zapata es que puede sentar precedente: que un ciudadano normal no pueda entrar en política porque tiene un pasado que igual un político se ha preocupado de tapar.

Y Rajoy no podría ser mejor ejemplo.

Tengo la sensación de que se está generando algo nuevo y no sé si será más difícil hacer chistes. No te puedo contestar a esto ahora, lo iremos viendo con el tiempo. También entiendo que quizá los lectores afines a estos nuevos partidos se puedan sentir ofendidos

cuando hagamos chistes. Pero también confío en su inteligencia y en que entiendan que tenemos que repartir a todos. Y es que me parecería injusto no hacerlo, nosotros hablamos de la realidad desde el humor. Si no habláramos de toda esta gente nueva sería como ningunearles.

Una última pregunta: ¿crees que algún día podrás cerrar el Tumblr de "Me llamo Manuel Bartual" porque la gente escriba siempre bien tu nombre?

[Risas]. Espero no cerrarlo nunca y de hecho me arrepiento de no haberlo abierto antes, porque con el tiempo he perdido material [risas]. A raíz de vivir con Alba Diethelm he desarrollado una teoría: ella tiene un apellido más complicado que el mío pero pocas veces lo vemos mal escrito. Mi apellido es hasta cierto punto más común, o al menos no te suena extranjero. Igual lo escuchas mal, entiendes "Bartal" o cualquier otra variante y no te suena raro. Así que decides no preguntar y escribir lo que piensas que has escuchado. Ese es el motivo de mis alegrías cada vez que viene un mensajero, que no tengo un apellido lo suficientemente raro.

Mi favorito es "Manual Birtual". [risas]

Sí, ese es insuperable.

Que alguien pueda escribir eso y no pararse a pensar que igual lo está escribiendo mal…

Me hace mucha gracia y espero que nunca se acabe [risas].

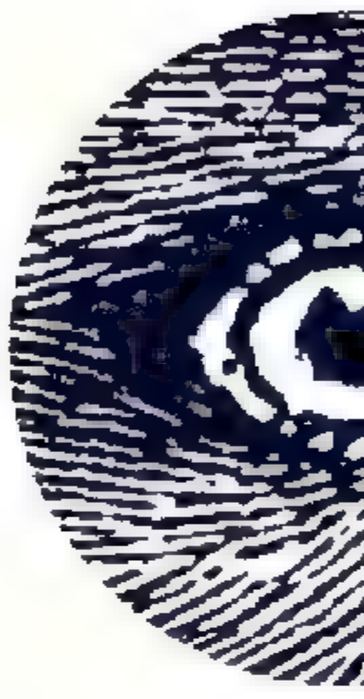
Bueno, pues lo que sí hemos acabado es esta entrevista. Muchas gracias.

[Risas] Un placer.

GLORIA, A PARTIR DE AHORA TÚ TE LLAMAS SAMSUNG-GLORIA.
¡GENIAL! ¡COMO LA NEVERA!
PARA TI, PAPÁ, TE HE CONSEGUIDO UN FACEBOOK-JACINTO.
¡Me gusta!
GEMMA, TÚ AHORA PASAS A LLAMARTE TELEPIZZA DE CUATRO ESTACIONES-GEMMA.
¡GUAY! ¡MI FAVORITA!
Y TÚ, JAIME... EUH... BUENO...
¡¿CONDONES PAQUITO-JAIME?!
¡ES LA ÚNICA MARCA QUE HA QUERIDO ANUNCIARSE CONTIGO!
ASÚMELO, HIJO: CON ESAS PINTAS QUE LLEVAS Y ESA ACTITUD TUYA TAN NEGATIVA, LOS ÚNICOS QUE HAN VISTO NEGOCIO HAN SIDO LOS QUE PUEDEN PONERTE COMO EJEMPLO...
¡PERO TE SEGUIREMOS QUERIENDO IGUAL, CONDONES PAQUITO-JAIME!
YA TE IMAGINARÁS: "¡UTILICE CONDONES! ¡EVITE TENER UN HIJO COMO ÉSTE!".
¿Y TÚ? ¿A QUÉ MARCA LE HAS VENDIDO TU NOMBRE?
¿YO? BUENO... ¡SALUDA A COCACOLA-JUAN! ¡LA CHISPA DE LA VIDA!

Otra página de "Bienvenidos al futuro"

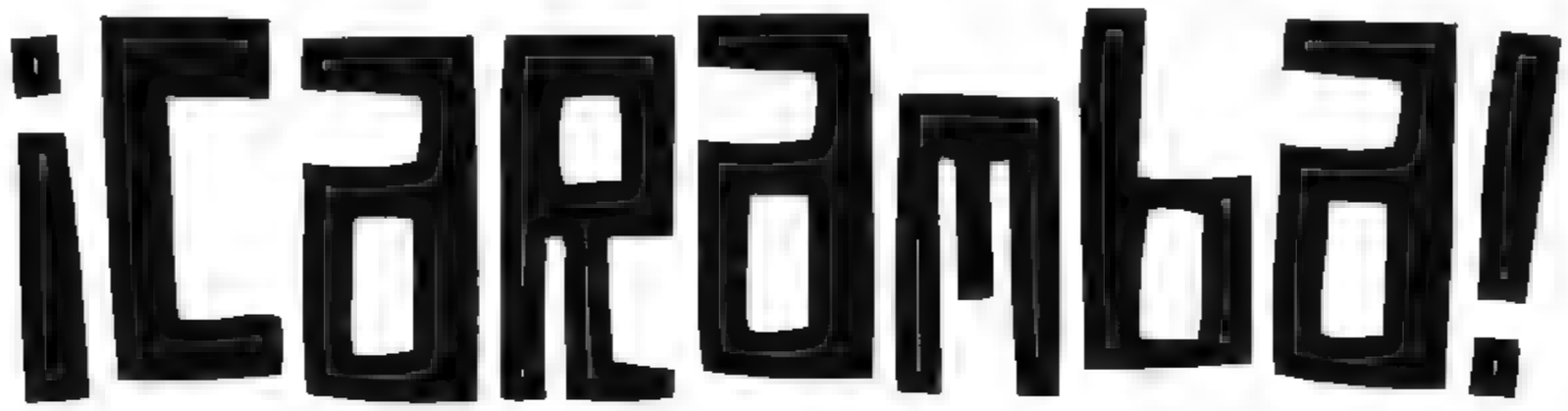
CuCoEnsayo



¡Caramba! Una panorámica

Octavio Beares y Gerardo Vilches

Cuando Manuel Bartual y Alba Diethelm decidieron que era buen momento para montar un fanzine en torno al humor, allá por 2011, lo hacían contando con el hecho de que internet, Youtube y las redes sociales eran ya un espacio comunicativo consolidado, uno con el que el lector medio de cómics está familiarizado, lo utiliza y es proclive a sus avances. ¡Caramba!, el fanzine, nace como proyecto de su tiempo, y tantea formas novedosas. Lo primero que se supo del tema fue lo que entendemos como un *hype* o incluso un viral: a finales de mayo se difundió por la red un vídeo en el que personas reconocidas del mundo del cómic —y algún anónimo— pronuncian enigmáticamente la exclamación "¡Caramba!" mirando a cámara. Paco Roca, Carlos Vermut, Alberto García Marcos, Paco Alcázar, Manel Fontdevila, Mireia Pérez o Daniel Ausente, entre otros, movieron a la curiosidad en línea. ¿Qué es esto? "A la venta el 6 de junio", cerraba el clip.



Logotipo de ¡Caramba!

Se estaba creando una expectativa sobre el lanzamiento una semana después, el 6 de junio de 2011, del fanzine *¡Caramba!*. Es decir: se estaba apostando por internet como medio de difusión. Y una vez el fanzine ya era una realidad, también como medio de adquisición. *¡Caramba!* fue una revista en la que participaron algunos de los principales nombres propios del cómic de humor español, y tenía como norte temático al propio humor, su sentido último. En sus páginas firmaron Albert Monteys, López Rubiño, Joan Cornellà, Mauro Entrialgo, Juanele, Rubén Fdez., Jorge Parras, Raúl Minchinela y Puño, Bernardo Vergara, Santiago García y Javier Olivares, Jorge de Cascante, Laura Pacheco, Sergio Córdoba y Juaco Vizuete, Manuel Castaño, Guille Martínez-Vela, José Luis Ágreda, Carlos de Diego, Luis Bustos, Juarma, Clara Soriano, John Tones y Guitián, Paco Alcázar, Andrés Palomino, Néstor F, Manel Fontdevila y Pedro Vera.

La intensiva campaña y el crédito de su plantel de colaboradores fueron correspondidos por la atención mediática, y la respuesta del lector fue buena. Gozó de dos ediciones sumando entre ambas una tirada total de 999 ejemplares, y se agotó entera en apenas un mes.[1] La perspectiva era óptima y durante ese verano se fraguó el proyecto de la editorial. Una editorial que tenía claras sus coordenadas, marcadas por el fanzine. Su eje sería el cómic de humor —de todo tipo—, un marco genérico que el contexto de su tiempo —la novela grá-

[1] "¡Caramba! ¡Se agotó!", disponible *on line* en <http://carambacomics.com/blog/caramba-se-agoto/>. 5 de julio de 2011. Consultado el 9 de julio de 2015.

fica consolidando la idea del cómic maduro de contenidos "serios"— sonaba casi original. Su medio principal será internet, entendida tanto como principal canal publicitario como en tanto que lugar preferente de ventas. La web de ¡Caramba! promueve desde entonces la facilidad del mercado electrónico, pues asume los gastos de envío y ofrece obsequios exclusivos al comprador digital. Pero no se abandonaría la distribución tradicional, de forma que su catálogo puede encontrarse igualmente en varias librerías físicas.

Por otro lado, uno de los objetivos principales de la nueva editorial fue, en palabras de Manuel Bartual, averiguar "si el reparto de beneficios para el autor podía ser otro".[2] El reparto del p.v.p. de un libro destina, en el mejor de los casos, un 10% para el autor del mismo. Con el modelo ideado para ¡Caramba!, los beneficios de cada producto se destinan en primer lugar a pagar los gastos de imprenta del mismo, y una vez cubiertos, se reparten al 50% entre editores y autor, sin que exista ningún adelanto sobre esos beneficios para este último. De este modo el autor comparte los riesgos con la editorial: si las ventas son malas, ambos pierden, pero si son buenas, el autor gana más de lo que ganaría en el modelo de negocio tradicional. Sobre el balance de esta apuesta no nos extendemos porque el propio Bartual nos ha proporcionado datos.[3]

Desde los inicios de la editorial Bartual y Diethelm han apostado por autores de su interés y obras que podían defender no solo desde criterios comerciales, sino también desde sus gustos personales. De hecho, varios de los autores que han publicado con la editorial mantienen vínculos de amistad o profesionales con ellos —Manel Fontdevila, Carlos Vermut o Paco Alcázar, entre otros—. Y dado que se intentará que internet sea el primer canal de venta, también hay una intención manifiesta de publicar en papel a autores que han obtenido ya cierto éxito en la red. El segundo lanzamiento de la editorial ya responde a esto: Laura y Carmen Pacheco, autoras de *Let's Pacheco*, publicaban un exitoso *weblog* previamente. Otros ejemplos claros son Xabi Tolosa, autor de *Esto se ha hecho mil veces*, o Alberto González Vázquez, autor de *Humor cristiano*, aunque sin duda el caso más significativo es el Hematocrítico, pseudónimo de Miguel Ángel López, un personaje tremendamente popular en redes sociales, que mantiene varios Tumblr humorísticos. Con ¡Caramba! ha publicado *El Hematocrítico del arte*, *El Hematocrítico del arte* [2] y *Drama en el portal*, con material de dichos Tumblr y una parte inédita.

Esa sinergia entre la edición analógica y el mundo digital también se ha plasmado, durante toda la trayectoria de ¡Caramba!, en los métodos de promoción. Desde el comienzo, casi cada título se ha visto acompañado de vídeos promocionales que buscaban la viralidad pero que también eran piezas artísticas, en algunos casos obra de los mismos autores de los cómics. Uno de los casos más notables fueron los vídeos para las ediciones de *Humor cristiano* de Alberto González Vázquez.[4] Pero, además, la acción en internet y redes sociales —en las que ¡Caramba! participa con un perfil de activa presencia desde sus inicios— se llevó un paso más allá al proponer una presentación de una de sus novedades en directo, a través de emisión en *streaming*. Fue el caso de *La industria de los sueños* de Paco Alcázar, cuya presentación tuvo lugar el 14 de marzo de 2012, con la conducción de Alberto García Marcos.

---

[2] En entrevista publicada en esta misma revista, p. 88.

[3] En entrevista publicada en esta misma revista, p. 92.

[4] Sirva de ejemplo el primero de ellos, disponible *on line* en <https://vimeo.com/43094405>, consultado el 9 de julio de 2015.

La media de cien conectados y el máximo de doscientos[5] supera ampliamente al público habitual de este tipo de eventos cuando son presenciales, aunque ¡Caramba! también ha realizado numerosas presentaciones tradicionales y sesiones de firmas.

Con esta definición de intereses, modelo editor, relaciones con el autor y modos de promoción, ¡Caramba!, en cuatro años, ha elaborado un catálogo tan cohesionado como diverso. Un montante de 36 productos entre cómics y *merchandising* —incluyendo los tres lanzamientos bajo el paraguas de Astiberri—. Está claro que el cómic es la columna vertebral de la editorial, pero en su catálogo encontramos también juegos de postales o láminas, libros ilustrados como los productos ya referidos de El Hematocrítico, un póster y hasta una camiseta.

Centrándonos en sus cómics, estos han buscado siempre una reflexión en torno al valor del formato. En este sentido la primera referencia de ¡Caramba!, *Reunión* de Manel Fontedvila ya supone una apuesta por la originalidad. Un cuaderno de bocetos que editan precisamente como cuaderno de dibujo, en cartoné con anillas. A partir de aquí, en el catálogo podemos encontrar álbumes en cartoné —*Let's Pacheco!*—, libros en rústica —*Humor cristiano*— o la reivindicación del *comic-book* que es la colección Jaimito, iniciada en octubre de 2012 con *Ser un hombre: Cómo y por qué* de Albet Monteys, y que defiende el cuadernillo grapado como, también, objeto estético. La pirueta más original en esta exploración de los formatos del cómic será el número dos del fanzine que bautizó a la editorial: un cómic de cinco metros de largo, enrollado y contenido en un tubo de cartón duro con tapas plásticas.

Conocida la historia, la calidad media y los modos casi revolucionarios de relacionarse con el cliente de ¡Caramba!, se entiende que no haya caído en saco roto. Su probada viabilidad económica en el contexto de una independencia insobornable y una apuesta por el autor ha calado en nuevas editoriales surgidas en España en los últimos años. Un buen ejemplo de ello sería Entrecomics Comics, donde se sigue el modelo de defender la red como cordón umbilical entre el lector y el editor, y sobre todo el marco de nuevas relaciones autor-editor establecido por Bartual, con el concurso también de nombres consagrados —Luis Bustos o Pep Brocal— y debutantes —Pablo Ríos—, aunque con una orientación más heterogénea donde caben todos los géneros narrativos.

Hay un caso especial en el que hay que detenerse. *Orgullo y Satisfacción* es un proyecto que no solo cabe mencionar como herencia más o menos directa del modelo ¡Caramba! —humor como eje, independencia, la preeminencia del autor—: su número cero, surgido en 2014 como manifiesto librepensador de la diáspora de autores originada por la censura de RBA a una portada antimonárquica de *El Jueves*, apareció editado por ¡Caramba! —y diseñado y maquetado por Manuel Bartual y Alba Diethelm—. La experiencia en el mercado "virtual" que había ensayado ¡Caramba! los años anteriores se aprovecha de esta nueva iniciativa, ya solo vinculada al archivo digital en descarga directa, legal y no gratuita, aunque los siguientes números fueron editados bajo el sello, simplemente, de Orgullo y satisfacción. Por otro lado, el primer libro físico de *Orgullo y Satisfacción*, *El diccionario ilustrado de la democracia española*, lo edita ¡Caramba! , ya como sello de Astiberri, y por descontado, lo vende no solo en librerías de toda España, sino también a través de la web de la editorial.

[5] En entrevista publicada en esta misma revista, p. 89.

El último capítulo importante en la trayectoria de ¡Caramba! es su vinculación a Astiberri. La compra del sello por la editorial bilbaína se hace pública en enero de 2015 por parte de ambas partes. Desde ¡Caramba! se explica que "para continuar creciendo acabamos de cerrar un acuerdo: en 2015 ¡Caramba! se integra en la estructura editorial de Astiberri como sello editorial, manteniendo la línea que hemos marcado desde nuestros inicios".[6] Este acuerdo permite un marco de distribución y gestión más holgado en tiendas especializadas y librerías generalistas y respeta la idiosincrasia de ¡Caramba!, si bien replantea el reparto de beneficios con el autor, que pasa del 50% del modelo previo, al aplicado por Astiberri: cobrar un 10% y trabajar con un adelanto.[7] En esta nueva etapa se estrena el sello con una recuperación histórica, el *Mondo Lirondo* de La Peñya —editado por primera vez en formato *comic-book* por Camaleón Ediciones en 1993— al que acompañó en un interesante golpe de efecto un nuevo libro, de idéntico formato, con nuevo material: *Mondo Lirondo Returns*. El último lanzamiento es el *Diccionario ilustrado de la democracia española*, que agotaría su primera tirada en dos semanas.[8]

Al margen de la calidad individual de cada una de sus obras, la experiencia de edición independiente de los primeros cuatro años de vida de ¡Caramba! aportó al mercado español un ejemplo de cómo podían emplearse las herramientas tecnológicas para generar nuevas dinámicas y encontrar vías de negocio inéditas. Demostró a todos los actores implicados en el mercado editorial que era posible hacer las cosas de un modo nuevo, prescindiendo de intermediarios y ofreciendo unas condiciones diferentes a los autores. Lo que Alba Diethelm y Manuel Bartual no pudieron anticipar fue que el éxito comercial de parte de sus lanzamientos multiplicaría exponencialmente la carga de trabajo, hasta llegar a un punto de no retorno en el que se hacía imposible asumir ese volumen. Paradójicamente, fue ese éxito comercial y no la falta del mismo lo que hizo necesario un cambio en el modelo. Por otro lado, tal y como explica Bartual, la editorial no reportaba aún beneficios a sus editores debido a todos los gastos derivados de su actividad.[9]

De entre todas las opciones posibles, Diethelm y Bartual escogieron integrarse en una estructura editorial sólida y que conocían bien, la de Astiberri, de cuyo capital el propio Bartual participaba. Ambos mantienen el control sobre los productos publicados y deciden los títulos, lo que garantiza que seguiremos viendo obras interesantes. Pero más allá de eso, su aventura inicial pasará a la historia como una de las experiencias alternativas de mercado más innovadoras del cómic español reciente.

A continuación ofrecemos un repaso a todo el catálogo de ¡Caramba! en sus primeros años como editorial independiente, en forma de reseñas breves.

---

[6] "¡Caramba! en 2015", disponible *on line* en < http://carambacomics.com/blog/caramba-en-2015/>. 16 de enero de 2015. Consultado el 9 de julio de 2015.

[7] En entrevista publicada en esta misma revista, p. 92.

[8] En Facebook lo celebra el propio perfil de *Orgullo y Satisfacción*, disponible *on line* en < https://www.facebook.com/orgulloysatisfa/photos/a.233129143563942.1073741828.232985783578278/362063217337200/?type=1&theater/>. 10 de junio de 2015. Consultado el 9 de julio de 2015.

[9] En entrevista publicada en esta misma revista, pp. 90-91.

¡Caramba! 1

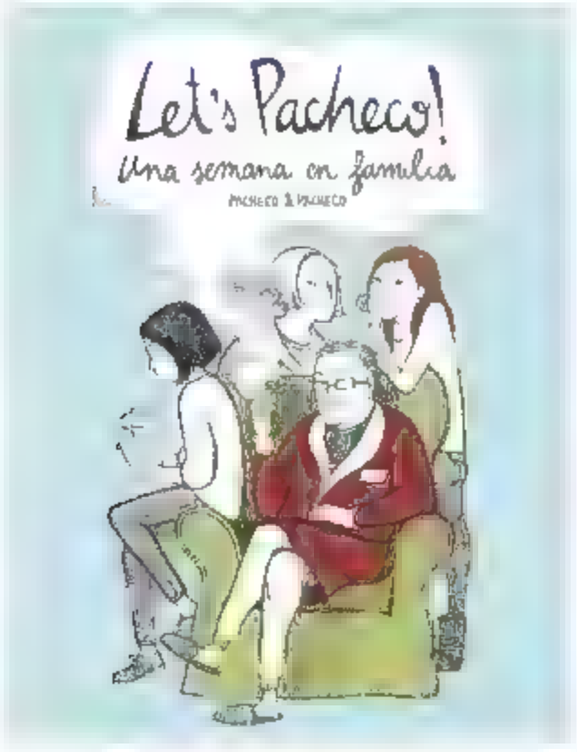
Varios autores, 2011

La historia de ¡Caramba! empezó con el primer número de un fanzine colaborativo que reunió a algunos de los autores más importantes de su momento. Paco Alcázar, Mauro Entrialgo, Javier Olivares, Santiago García, Guitián, Puño, Albert Monteys y un largo etcétera unidos a conocidas plumas de la cultura pop como John Tones o Raúl Minchinela, se organizan en torno al concepto mismo del humor, que exploran desde puntos de vista variados. Desde los metachistes —Jaimito, la mosca en la sopa, el francés, el inglés y el español— al ensayo gráfico sobre los límites del humor, pasando por la magnífica historieta biográfica sobre Josep Coll del dúo García / Olivares, hay en las páginas de este fanzine muchos aciertos, pero si hay que destacar uno, debe ser la genial idea de contar la visita de David Lynch a Lepe de Carlos de Diego. El éxito de este cómic, que se vendió on line acompañado de varios regalos, fue decisivo para Manuel Bartual y Alba Diethelm. GV

Reunión

Manel Fontdevila, 2011

El primer título publicado por ¡Caramba! como editorial no fue un cómic convencional. *Reunión* se publicó con un formato de libreta que imitaba las que Fontdevila usaba para tomar notas y garabatear durante las reuniones de redacción de *El Jueves*. El resultado es un compendio sin orden y concierto de esos garabatos rápidos, que tienen la magia del dibujo espontáneo y directo, sin borrar ni corregir. El dibujo automático, realizado mientras la mente está ocupada en otras tareas, revela inesperadas asociaciones de ideas y joyas surrealistas que se mezclan con las citas a la actualidad, anotadas como posibles temas para la revista. Fontdevila, un dibujante nato y compulsivo, tiene más ideas de las que podría dibujar. El divagar de su mente en *Reunión* está guiado por el disfrute que le genera el mero acto de trazar líneas en un papel, solo que donde los demás hacemos monigotes, el destila perlas. Por momentos, la hilazón de conceptos recuerda a *Superputa* (Glénat, 2007), una de sus obras más incomprendidas. Esta original libreta llena de apretados dibujos y caligrafías barrocas tal vez no pueda considerarse una "obra" en un sentido estricto, pero es mucho más que un artículo curioso para completistas de Fontdevila. GV



Let's Pacheco

Pacheco & Pacheco, 2011

UNA de las facetas que pronto mimaría la editorial ¡Caramba! es la de buscar en internet a autores interesantes. El weblog *Let's Pacheco* nació como reto personal para una joven restauradora sin trabajo, y pronto la firma de Laura Pacheco comenzó a sonar como una de las más frescas de la temporada. Con un dibujo muy maduro pese a sus claros referentes (Kate Beaton), un humor cotidiano familiar y un sentido del realismo mágico entrañable, su webcómic no pasó inadvertido. En 2012 y con el apoyo de su hermana Carmen, escritora de literatura juvenil —que ya colaboraba en el original *on line*—, publica *Let's Pacheco. Una semana en familia*. En esta novela gráfica se relata lo que el título describe, según el patrón de reencuentro familiar: un compendio de situaciones hogareñas algo alocadas donde la armonía nace del caos y del choque de personalidades. La hermana favorita, el padre "difícil", la visita a los lugares añorados… ítems recurrentes de este tipo de historias familiares que las hermanas Pacheco emplean para encontrar lugares anímicos reconocibles. Un cómic de dibujo expresivo y muy agradable que se supedita al avance a través de *gags* casi autónomos, y al que se le podía pedir algo más de vitriolo. O no, porque el cariño que destila es reconfortante. OB

La industria de los sueños

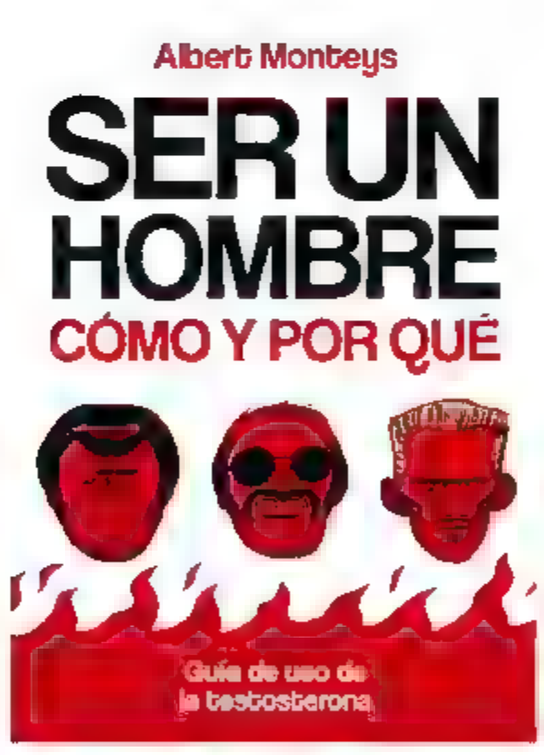
Paco Alcázar, 2012

EL padre de Silvio José colabora desde hace tiempo en *Cinemanía* con una sección fija de chistes gráficos. Se trata de su vertiente más *amable*, si tal adjetivo puede aplicarse a Paco Alcázar. Desde luego determinadas truculencias quedan fuera de este trabajo, pero la recopilación de estas viñetas supone un buen surtido de psicosis, lloriqueos e ideas retorcidas. Sin duda, el libro se disfruta más si se conocen los referentes que aparecen, pero tampoco hace falta ser un cinéfilo de pro para reírse con chistes que deben todo a los diálogos: no hay apenas acción, sino más bien ideas y conceptos expresados textualmente. Es especialmente divertido observar cómo Alcázar se lleva la caricatura de los personajes a su terreno gráfico —esto es: que no se parecen en absoluto— y, sobre todo, darse cuenta de cómo su personalidad inunda hasta un trabajo de encargo como este, dirigido a un público muy amplio. La aparición de secciones recurrentes —"Sólo es una sugerencia"; "Acongojante"— ayuda a que la acumulación potencie la diversión, aunque también se disfruta mucho saltando de chiste en chiste. GV

¡Caramba! 2

Varios autores, 2012

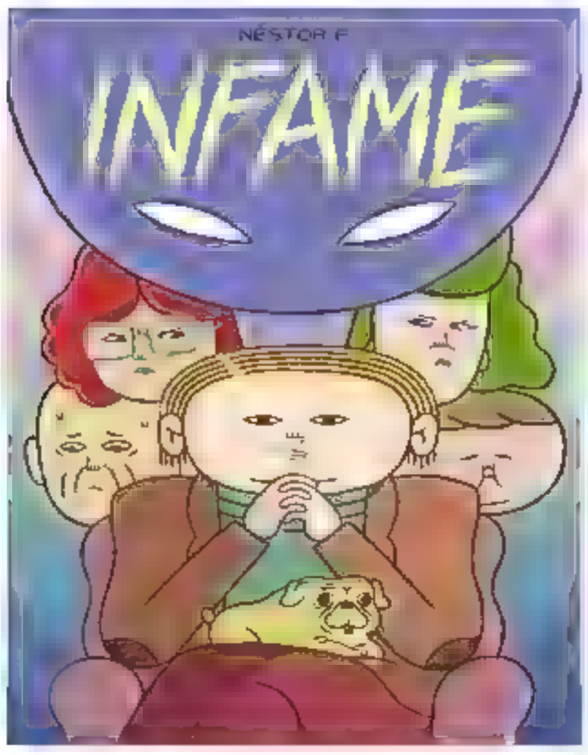
Ya asentada como editorial en el mercado, ¡Caramba! vuelve a lanzar su fanzine homónimo en una clara apuesta por seguir vinculada a sus orígenes. El número 2 es un despiporre y uno de los artefactos más originales que el mundo del cómic puede enarbolar: 47 autores —no toca enumerarlos todos— y un formato de esos de poner cara de bobo, ¡un rollo de papel que desenrollado alcanza los cinco metros! Por encima de las circunstancias epatantes y la sonrisa involuntaria que provoca esta pirueta formal, lo que destaca finalmente es un hecho: las ganas indisimuladas de divertirse con la locura. Dos líneas narrativas (la fila superior y la inferior) que arrancan con una doble viñeta de Manuel Bartual para que los demás autores las desarrollen sin guión previo o posterior. Una viñeta por firma y libertad total, solo una traca final más orquestada y leves indicaciones de gama cromática para cada fila. El juego es intentar ponérselo muy difícil a quien te suceda para, así, lograr una lectura absurda pero divertidísima. Mi momento favorito, puestos a jugar también desde el lado del lector, sería la viñeta de David Aja, una vacilada fina a costa de Marvel ("¡A esas criaturas les ha sido robada la libertad de elección!", dice el protagonista) y de Jack Kirby. OB



Ser un hombre: Cómo y porqué

Albert Monteys, 2012
Colección Jaimito n.º 1

La colección Jaimito tiene en este título inaugural una de las joyas de la corona de ¡Caramba!. El sello que apostó por el humor edita con esta pieza uno de los trabajos más descacharrantes de Albert Monteys y quizá de su propio catálogo editorial. Imprescindible y ácido "manual para machos", Monteys exprime en sus páginas todo su talento cómico desde el subtítulo —"Guía de uso de la testosterona"— hasta el perfil autoral de la solapa de contraportada—"Lleva ya 20 años dibujando cómics que son consumidos principalmente por hombres, lo que le ha permitido observarlos de cerca y estudiarlos a conciencia"—. En sus 24 páginas *Ser un hombre: Cómo y porqué* es todo chicha y ofrece auténticos alardes de composición; dibujos hilarantes —una de las mayores virtudes de Monteys es su facilidad para hacernos reír con su dibujo—; ideas locas como la defensa de la desnudez masculina en cualquier situación, incluidas entrevistas laborales; o críticas al saludo con mano blanda. Pero su punto álgido es una pirueta que vale por muchos cómics: "El mapa del sexo", una vacilada a la fantasía heroica y sus mundos inventados/cartografiados, con un plano en el que perderse mucho tiempo y no parar de reír, el reverso con dos cojones de la aldea pitufa y sus alrededores. Con este arsenal la ironía fina del autor ha dibujado a un españolito medio —¿o a un varón común, en general? — que no está tan superado. OB



Infame

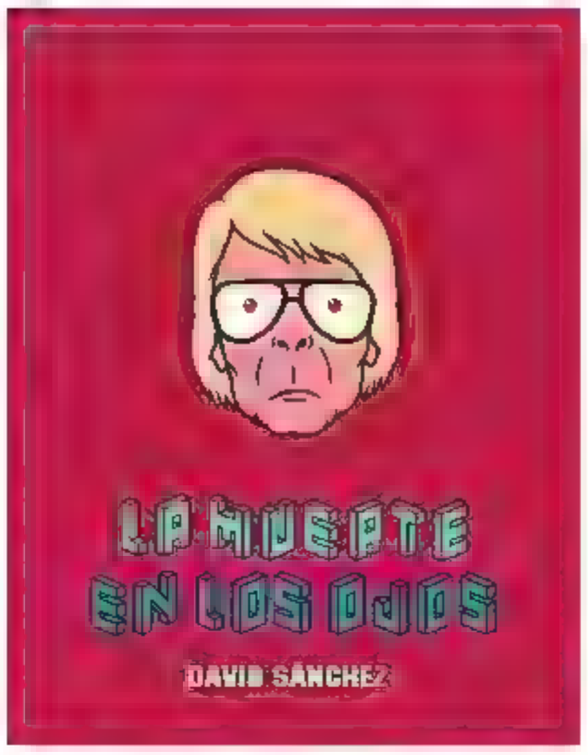
Néstor F., 2012
Colección Jaimito n.º 2

Este título formó parte de la primera tanda de cuadernos grapados de la colección Jaimito de ¡Caramba!, y es obra de Néstor F., un joven y prometedor autor que en 2012 acababa de publicar junto a Molg H. *Moowiloo Woomiloo* (Entrecomics Comics). Para acompañar el lanzamiento de este nuevo trabajo, ya en solitario, Néstor F. creó una cuenta de Twitter para su personaje protagonista: Bruno Kolin, un mezquino crítico de cómics que le servía para parodiar el sector editorial al plantear un mundo en el que la crítica de cómics podía ocupar espacio en un magazine televisivo. El problema de *Infame* fue que el patetismo genial del personaje tuitero no quedaba reflejado más allá de alguna escena aislada —lo mejor del cómic, una conversación entre críticos totalmente deprimente— y, de hecho, derivaba enseguida a una *aventura* de impecable factura gráfica pero que dejaba con ganas de más. GV

Cosmic Dragon

Carlos Vermut, 2012
Colección Jaimito n.º 3

Aparentemente alejado del cómic desde hacía años, Carlos Vermut, en 2012 ya reconocido por su opera prima cinematográfica, *Diamond Flash*, retorna al medio donde nació como artista, para entregar lo que en principio parece una parodia de *Dragon Ball*. Como los demás tebeos de la colección Jaimito, la "grapa" se convierte en un vehículo de refinamiento en una edición mimosa y donde nada sobra. El texto de la solapa de portada, una parodia de la canción de apertura del anime de Goku, nos sitúa en un primer tramo de pura caricatura. Pero Vermut gusta de los géneros para manipularlos en experimentos en ocasiones crueles. La irrupción de un elemento externo a las fantasías de poder nipón que fue la primera mitad de *Cosmic Dragon*, supondrá un catalizador de reacciones imprevisibles. Redirige el relato, logra una lectura desasosegante, y convierte el género que supuestamente alojan los "jaimitos" en la navaja más afilada. Nada de ello sería posible sin un apartado gráfico muy depurado y que sabe moverse entre el manga más comercial y el alternativo norteamericano. OB



La muerte en los ojos

David Sánchez, 2012
Colección Jaimito n.º 4

La primera ola de títulos editados en formato *comic-book* bajo la colección Jaimito se cierra con una obra ajena al humor. O no, porque los universos malsanos de David Sánchez admiten tantas interpretaciones que tampoco es absurdo analizarlas bajo el prisma de cierto sentido de lo cómico. Un sentido muy especial, arácnido, un misterio como un eco gaseoso dentro de un universo propio, que solo resuena en la cabeza de su autor. En todo caso, este objeto frágil, grapado, contiene la más acertada de las obras de David Sánchez. Lo es porque acentúa y enfoca sus logros pretéritos: vuelve a desgranar un ambiente, antes que relatar una historia, y la concisión obligada por el formato se convierte en la mayor ventaja para retratar un ambiente obsesivo, adictivo como adictos son los protagonistas. Desfile de coches Tiburón, radiocasetes, retratos ovales, pipas, penes, un loro y caballo del que se pincha. Hipnosis. ¿Es *La muerte en tus ojos* un relato de ficción o un mal viaje? ¿Queremos respuestas o preguntas? Ni unas ni otras ofrece el dibujo frío y pulido de Sánchez ni su espectacular sentido del color, emotivo en un sentido opuesto al sentimentalismo. La vida es sueño. Un ramillete de pesadillas. OB

Humor cristiano

Alberto González Vázquez, 2012

Tras un título y una cubierta deliberadamente provocadores, nos espera una recopilación del trabajo de Alberto González Vázquez, colaborador de *El intermedio* y uno de los autores humorísticos más personales, extremos y libres que tenemos en el panorama nacional. Los límites del humor, ese debate recurrente, saltan por los aires en su obra, que parece no tener tabúes. Las drogas, el sida, la pederastia, la violencia machista… Todo puede ser objeto del humor si se hace de forma adecuada. Y González Vázquez, inteligentísimo, sabe cómo hacerlo. Sus historietas y textos están llenos de diálogos negros y brillantes, vueltas de tuercas inesperadas y rupturas de los márgenes de lo que puede decirse e incluso de lo que puede pensarse. A través de sus dibujos, calcos de fotografías, construye un universo frío y desolador, carente de buenos sentimientos y donde lo escatológico corre libremente, pero siempre tiene clara la dirección. Obama, Juan Echanove, Antonio Banderas, Amaral, Rafa Nadal… La descontextualización de figuras conocidas sirve como reclamo y al mismo tiempo como reflexión sobre el presente. *Humor cristiano* es uno de los mayores éxitos de ¡Caramba! —casi cuatro mil ejemplares vendidos—, y apareció acompañado de un vídeo promocional en la línea de la producción del autor en el campo de la animación, igualmente brillante y extrema. GV

Esto se ha hecho mil veces

Xabi Tolosa, 2013

De nuevo atendiendo a un pequeño fenómeno en la red, ¡Caramba! publicó esta recopilación de las pri meras temporadas del webcómic del joven actor Xabi Tolosa. Sin saber dibujar —sea lo que sea eso—, Tolosa se lanzó a contar pequeñas anécdotas de su vida cotidiana, en clave de humor y de forma espontánea, sin borrar o repetir. Sin pretensiones *artísticas*, el resultado es sorprendentemente fresco y divertido. No solo por los *gags* y las situaciones graciosas que cuenta, sino por su dibujo simple, sus acotaciones, su sinceridad desarmante —son impagables, por ejemplo, las notas explicando qué representa un dibujo que le ha quedado especialmente raro—. Desde sus inteligentemente asumidas limitaciones, Tolosa desarrolla una obra personal que emplea todo tipo de recursos gráficos: flechas, diagramas y tipografías… Su humanidad y tranquila forma de ver la vida impregnan todas las páginas y ganan a un lector que, cuando Tolosa se enfada y se erige en defensor de alguna causa, no puede hacer menos que jalear sus intentos un tanto pochos de hacer justicia. Mención aparte merece el secundario carismático: Camarón, el gato que convive con Xabi. Tras el éxito, Xabi Tolosa ha proseguido con el webcómic y ha producido una temporada de animación sobre el mismo. GV

Grandes verdades de la humanidad

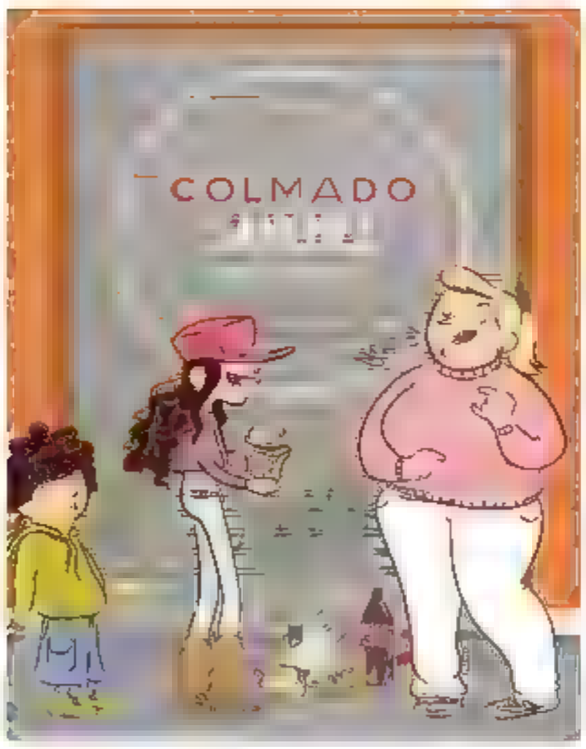
Carlos de Diego, 2013

Autor esquivo donde los haya, Carlos de Diego llegó a publicar en *El Víbora* y *El Manglar* antes de centrarse en su trabajo audivisual con Los pioneros del siglo XXI. Gracias a ¡Caramba! vuelve al ruedo del cómic, con un trabajo brillante. *Grandes verdades de la humanidad* retuerce y se burla de las reglas clásicas del relato, y reformula los códigos del cómic tradicional de un modo muy alejado de la parodia o el pastiche típicos: Carlos de Diego recorta y modifica cabezas de personajes de *comic-books* cincuenteros y los pega sobre cuerpecillos inspirados en los tebeos de Bruguera. De esa mezcla marciana deriva una aventura por entregas, un folletín de serie B —islas desiertas, experimentos mentales, viajes dimensionales— que no da tregua y que, a base de bandazos en la trama, nos conduce a través de los avatares de una saga familiar en busca de una verdad que, por supuesto, nunca llega a ser revelada, y que funciona más bien como *mcguffin* de una obra que engancha por esa maravillosa sensación de que cualquier cosa puede suceder tanto como por el extraño y único sentido del humor de de Diego, más basado en las situaciones que en los *gags*. Seguramente fue el título más incomprendido del catálogo de ¡Caramba!, pero también uno de los mejores. GV

El fuego

Miguel B. Núñez, 2013

Esta novela gráfica es uno de los títulos de ¡Caramba! que más desafía la definición de cómic humorístico. Humor hay, pero *El fuego* es sobre todo una odisea. Una aventura cuyo carácter mudo dota de universalidad, en la que el sexo es juego y diversión, pero también poder. Los habitantes de la montaña lo disfrutan así; los de la ciudad han aprendido a reprimirse. Y en medio de ambos, un fuego —tal vez divino— que crece y amenaza con consumirlo todo. Miguel B. Núñez entrega uno de sus mejores títulos, dibujado con un exquisito estilo minimalista y una intenció lúdica muy clara. Se trata de un cómic divertido y excitante, con fantásticas escenas de sexo y un *slapstick* resultón. GV



Colmado Sánchez

Clara Soriano, 2013
Colección Jaimito n.º 5

Clara Soriano es otra autora que se curte en internet —*El Estafador*, *Caniculadas*— y que da su primer salto al papel en ¡Caramba!, con una envidiable soltura y capacidad para retratar universos tan comunes, el colmado de tu barrio, como personales. Hay en esta "grapa" una sensación de bonhomía, un humor blanco perfectamente manejado, y una "Joie de Vivre" contagiosa que son las mejores credenciales que podría blandir Soriano. Su dibujo es bonito en el mejor de los sentidos, sus escenas rezuman naturalismo y su narrativa clásica se apoya en unas páginas de elaboración igualmente clásica. La brevedad del formato quizá aquí juega en contra de una mayor profundidad, no para ser "trascendentes" si no para lograr un relato más sólido aún. Parece, en fin, un excelente capítulo piloto para una serie de cómic destinada a desbancar, por méritos, a tanta ñoñería catódica, usando sus mismos argumentos pero con mejores armas. OB

Señor Pacheco: agente secreto

Laura Pacheco y el señor Pacheco, 2013
Colección Jaimito n.º 6

Tras el éxito de *Let's Pacheco* y el webcómic que lo originó, Laura Pacheco retoma al personaje estrella de la saga, el *pater familias* inefable, e incluso guioniza el cómic junto a él. El carisma del señor Pacheco es innegable, pero funciona mucho mejor en un contexto estrictamente humorístico y costumbrista. La aventura de género en Corea de Norte, con señor Pacheco e hija convertidos en agentes especiales, no resulta tan efectiva como las anécdotas con base real de las entregas breves, aunque el humor amable del cómic siga siendo divertido, y haya varios *gags* bien construidos. Lo mejor: el estilizado y sencillo dibujo de Laura Pacheco. GV

Doctor, doctor

Molg H., 2013
Colección Jaimito n.º 7

Diciembre de 2013. A estas alturas de la trayectoria de ¡Caramba! está claro que una de sus facetas más interesantes es la de la búsqueda de las distintas caras de lo cómico. *Doctor, doctor* se asienta en el terreno del humor negro más desatado, convirtiendo cualquier chiste tópico de médicos en un paquete de minas estallando en el estómago del lector. Molg H. (otro autor nacido en línea) exhibe un dibujo gélido como un quirófano y de trazos sencillos, con un leve aire a una procedencia fotográfica que no interfiere en la voluntad dubitativa de su trazo. Con una paleta cromática ideal para frigoríficos del futuro y mediante viñetas circulares sin contorno que pueden recordar a mirillas de puertas hospitalarias, *Doctor, doctor* es una colección de barbaridades que nos hacen intentar eludir la inevitable sonrisa. Otro vértice del humor, el opuesto a, por ejemplo, el de las hermanas Pacheco. Después de todo, "humor" también significa bilis, secreción, excreción, supuración, flujo y supurosidad. OB

Mediocre

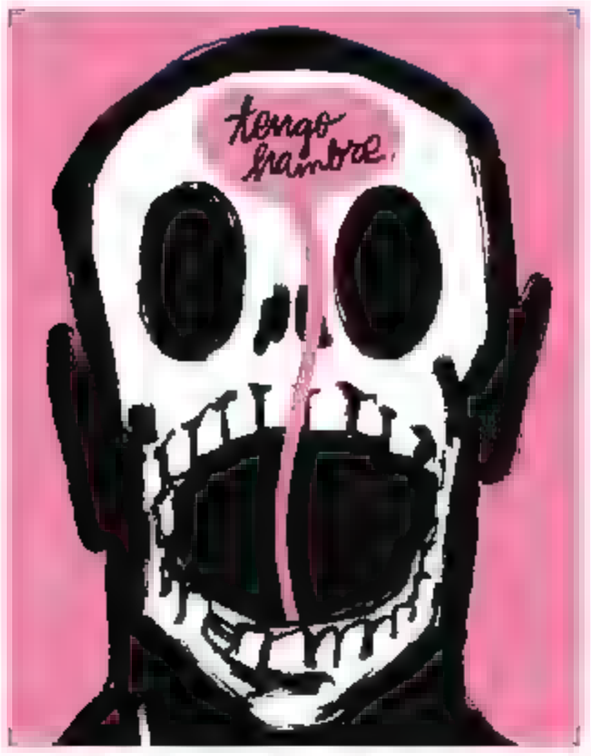
Néstor F., 2013
Colección Jaimito n.º 8

La segunda entrega de las andanzas de Bruno Kolin no supuso ninguna adición significativa a la creación de Néstor F.; es otra aventura más de un personaje que pedía otra dirección. Sin embargo en el choque entre el viejo crítico —Kolin— y el joven videoblogger que lo suplanta se lee la brecha cultural de nuestra época, y eso es un valor a tener en cuenta. Por lo demás, algún momento inspirado, un dibujo aún mejor que en la primera entrega de un dibujante excelente, y las andanzas lisérgicas de un Bruno Kolin que decide suicidarse a base de una sobredosis de pastillas y acaba asumiendo una misión especial de salvamento que termina en una humillación final. Sigue dejando la sensación de que el personaje da para más, pero Néstor F. parece embarcado en nuevos —e interesantes— proyectos. GV

Piraña social

Rubén Fdez., 2013

Este libro recopila las páginas del personaje Federik Freak aparecidas en *El Jueves*, obra del popular Ru- bén Fdez. Es, como puede imaginarse, uno de los títulos más convencionales aparecidos bajo el sello de ¡Caramba!, pero eso no significa que no sea muy divertido. "Federik Freak" es una parodia de la cultura friki, de esas masas cuyas vidas parecen girar en torno al último capítulo de su serie favorita o al próximo *reboot* de una saga cinematográfica de culto. Las situaciones están tan pasadas de vueltas que ofenderse es absurdo, pero la serie tira certeros dardos dirigidos a la insoportable seriedad de algunos fans y a la nostalgia acrítica, principalmente. La visión distorsionada de la realidad que tienen sus protagonistas refleja la de cualquier subcultura que cree que toda la sociedad se mide por su escala de valores, y por eso, aunque la crítica sea horizontal en tanto que Rubén Fdez. es también fan, dicha visión acaba siendo grotesca y patética. Un mérito más: puede que la serie no sea muy profunda ni admita múltiples lecturas, pero no cae en la repetición de otras. GV



Tengo hambre

Santaiago García y Manel Fontdevila, 2014

Tengo hambre, tebeo que adopta el formato comic-book pero separadamente de la colección Jaimito, es uno de los desafíos más sólidos a la preponderancia temática de ¡Caramba!, pues aunque el humor tiene su peso no se trata, desde luego, de un ejercicio de género puro. Escrito en 2005 por Santiago García, se materializa casi diez años más tarde, con el concurso de un fabuloso Manel Fontdevila para, juntos, perpetrar una fábula cáustica, entre el horror y el humor esperpéntico, sobre las desigualdades sociales y el rodillo cruel de España (y Europa) con respecto a la población inmigrante. Como suele ocurrir en la obra de García, la literalidad de su trama y el nudo central de su argumento son lanzaderas para explorar temas diversos, como el darwinismo humano. Y Fontdevila muestra un dominio arrollador de los recursos del medio, construyendo una pesadilla entre lo cotidiano y lo surreal donde las sombras, las luces y los grises solo saben amenazar. Apurando la capacidad de los géneros para desfigurarse y entremezclarse, García y Fontdevila encuentran un cruce estremecedor entre el berlangianismo y el gore. OB

El fin del mundo

Santiago García y Javier Peinado, 2014
Colección Jaimito n.º 9

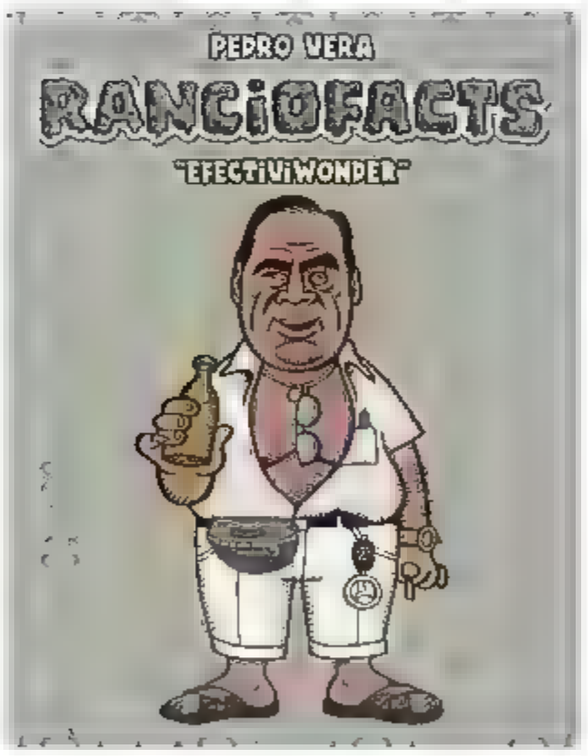
Peinado y García ya habían colaborado con anterioridad —en *La Tempestad* y *Héroes del espacio*, de 2008 y 2009 respectivamente— con lo que podemos decir que estamos ante el primer caso de un equipo creativo con solera que entra a formar parte del catálogo de ¡Caramba!. *El Fin del Mundo*, publicado al alimón con *Tengo Hambre*, medio año después de *Beowulf* (García y David Rubín, Astiberri) y pocos meses antes del sensacional *Fútbol, la novela gráfica* (García y Pablo Ríos, Astiberri) y la obra maestra *Las Meninas* (García y Javier Olivares, Astiberri), es un trabajo que revela claramente la categoría de su guionista. Perfectamente acompañado por un Peinado imprescindible, que aporta con su dibujo de raíz francobelga y naturalista el toque de realismo sucio imprescindible para esta historia. Aunque su resumen —y su portada— pudiera parecer una astracanada, este "a day in the life" analiza los mecanismos de la derrota, el paisaje social de la crisis, el poder de los mitos, el papel del cómic como vehículo de símbolos, el papel social del arte (y del cómic, claro) y el poder sanador de la ficción, incluso. Y de postre indaga en los recursos del cómic con brillantez. OB

23 fotogramas por segundo

Albert Monteys, 2014
Colección Jaimito n.º 10

Las historietas publicadas en este cómic fueron originalmente publicadas en El 50, diario del Festival Internacional de Cine de Gijón, y no se me ocurre mejor modo de saborearlas que entre *culines* de sidra bien escanciada al lado de la playa. Sin alcanzar las cotas de su oda al macho-man *Ser un hombre*, la naturaleza de encargo no hace mella, no obstante, en la riqueza de soluciones de Monteys, y desde luego vuelve a demostrar la capacidad de resultar simpático de un modo incontestable incluso si le encargasen ilustrar la letra "V" de las páginas amarillas de su pueblo. Y por muy interesante que sea la "V" evidentemente el mundo del cine lo es más. Un campo abonado para el humorista observador. Así que Monteys, una lupa andante, entrega un montonazo de observaciones lúcidas sobre el cinematógrafo y todo lo que lo rodea: escenas tópicas, frases tópicas de la crítica, los tráileres, tipos de espectadores… El formato horizontal nos recuerda la pantalla panorámica, y acentúa el ejercicio de sólida retícula en la página, que Monteys no se salta jamás. El dibujo se muestra versátil, acaso por su origen de entregas, y destaca en momentos donde opta por el cuasi-boceto. OB

Ranciofacts



Pedro Vera, 2014

Este libro fue el último que ¡Caramba! publicó como editorial independiente, y se convirtió en uno de sus grandes éxitos, al agotar la primera tirada de dos mil ejemplares en tan solo un mes. Organizada en páginas temáticas, esta "Biblia ilustrada de la cultura cuñao" es un reflejo menos esperpéntico de lo que nos gustaría de nuestra identidad nacional. A través de frases hechas, tópicos, creencias y costumbres, retrata grotescamente muchos de los problemas que España arrastra con su idiosincrasia histórica. Por eso uno no sabe si reír o llorar con este museo de los horrores ibérico, que rescata de la memoria del país suficientes argumentos como para olvidarnos de pensarnos modernos y describe con minucioso afán sociológico al español medio, ese cuñao soberbio, narcisista y paleto que como bien dice Raúl Minchinela en su excelente prólogo, es en parte culpable del atraso del país. GV

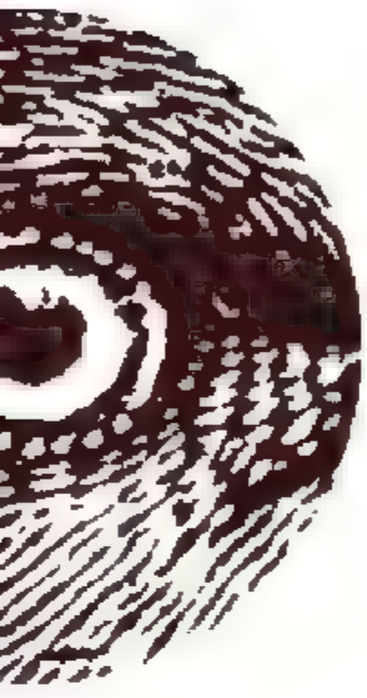
Otros productos

Varios autores, 2011-2014

Desde el principio de su andadura, ¡Caramba! ofreció en su catálogo otro tipo de producto además del principal: los cómics. Sin duda los más importantes fueron los libros del Hematocrítico, un personaje célebre en redes sociales con una preclaridad indiscutible a la hora de crear tendencias. Su Tumblr sobre arte, en el que descontextualizaba cuadros clásicos al añadirle nuevos títulos, se tradujo en dos exitoso libros, *El Hematocrítico del arte* 1 y 2. Cuando da en el clavo con esa fórmula, es hilarante, y ha generado clásicos inmediatos del humor. *Drama en el portal*, que contó con diseños adicionales de Mauro Entrialgo, es una recopilación de fotografías de carteles colocados en portales por vecinos cabreados, que los seguidores del correspondiente Tumblr enviaban al Hematocrítico.

Otro producto aparecido en fechas tempranas fue *Los fabulosos Teykerman* de Pedro Villarejo, una colección de láminas que homenajean a una inexistente línea de muñecos de los años ochenta y que reproducen a cuarenta y ocho personajes cinematográficos. Otros cinco juegos de láminas —con un menor número de ellas— se pusieron a la venta: *Holocausto Australopithecus* de David Sánchez, que se regalaba en forma de álbum de cromos con la compra *on line* del primer fanzine, *Miembros fugaces* de Paco Alcázar, *Final de liga* de Albert Monteys, *Humor amarillo* de Néstor F. y *Guerreros chulos con armas guapas* de Nacho García.

Por último, el seguidor de ¡Caramba! también podía adquirir una camiseta con la inmortal pregunta "¿Ha visto usted a Mistetas?" y un póster con la ilustración de Albert Monteys para la portada del fanzine inaugural. GV



CucoCrítica

Fabricar historias

Chris Ware

Reservoir Books, 2014

Es difícilmente discutible que Chris Ware sea el autor que más ha hecho avanzar el lenguaje del cómic, al menos en lo que se refiere al publicado en su país, los EstadosUnidos. Y lo ha hecho de tantas y tan diversas maneras que resulta casi imposible enumerarlas, aunque, ¿por qué no?, vamos a intentarlo:

Ware ha reducido la línea a sus componentes más básicos, potenciando el significado y la expresividad del trazo caricaturesco; ha devuelto al cómic perspectivas insólitas, como la isométrica, la cenital y los puntos de vista totalmente frontales y laterales; ha recuperado para la novela gráfica formatos de página olvidados como la tira, la página dominical, el plano arquitectónico de sección transversal tan querido por Ibáñez, el recortable y los anuncios que solo pueden verse con lupa; además de utilizar todos los formatos y composiciones de página imaginables, ha roto en buena medida con la lectura lineal de las viñetas, incluyendo en sus obras composiciones en forma de diagrama que pueden leerse de forma circular o entrecruzada; por no hablar de cosas que más que insólitas pueden parecer totalmente alienígenas, sobre todo para el lector que se enfrenta a esto del cómic por primera vez. Como, por ejemplo, narrar desde el punto de vista gráfico de un bebé de varios meses o, incluso desde el de un feto; es decir, representarnos el mundo como lo estaría viendo, supuestamente, alguien de esa edad. O representar la eterna recursividad de la locura no mediante un estilo gráfico atormentado sino... de *forma gramatical*, construyendo secuencias de viñetas y textos que solo se pueden leer en círculo una y otra vez, como un pensamiento obsesivo imposible de deshacer.

Si quisiéramos buscar un equivalente a Ware en otro arte visual narrativo tendríamos que conformarnos con Orson Welles, si bien, el pobre Welles solo tuvo una vez lo que Ware tiene todos los días: libertad creativa absoluta. Le salió *Ciudadano Kane*. Y no le volvió a salir más. Por suerte.

No es que Ware y Welles tengan muchas cosas en común más allá de sus aventuras formales, pero hay algo que sí les une y es la precisión milimétrica con la que conciben sus creaciones, como si cada plano, cada escena, fuera una rueda dentada de cuyo giro depende el funcionamiento del resto del sistema, y a su vez, cada una de ellas fuera una versión, una representación en miniatura, del sistema al completo. Como ese plano secuencia de *Sed de mal* (1958) que contiene en su interior todos los temas y todos los conflictos que estarán presentes en el resto de la película; o como cada una de las piezas que componen este *Fabricar historias* (2005-2012): desde la tira más aparentemente trivial, en la que describe poco más que a la protagonista durmiendo con su hija; hasta su conmovedora pieza central (si es que tiene pieza central todo el material contenido en la caja de esta novela grá..., no, perdón, batiburrillo gráfico), aquella extensa historia de amor, pérdida y recuerdo que publicó en 2007 en el número 18 de *Acme Novelty Library*.

Ya en su momento, ese relato, que dio origen a la caja que ahora publica Reservoir Books en España, resultó apabullante por su forma de traducir al lenguaje gráfico del cómic nociones como la simultaneidad del tiempo dentro del recuerdo (aunque se nota su deuda al *Here* de Richard McGuire, eso sí), con una elegancia y una capacidad de ponerle a uno la piel de gallina que, a mí, la verdad, solo me habían puesto las mejores páginas de Proust. En *Fabricar historias*, Ware amplia aquel material añadiendo a *Acme Novelty Library #18* tiras nuevas, cómics en formato *broadsheet* (hoja dominical tamaño sábana), un libro de páginas de cartón, y todo tipo de materiales de diversos formatos y tamaños. Lo que consigue así es extender sus anteriores tentativas de lectura no lineal de la página a la obra entera. Es decir, *Fabricar historias* no tiene un orden correcto. Puedes empezar donde quieras. Nada nuevo bajo el sol: Cortázar ya lo intentó en *Rayuela*... haciendo un poco de trampa, eso sí. Sin embargo, en *Fabricar historias* funciona a la perfección. Y lo mejor de todo es que consigue lo que quiere: recrear los recuerdos humanos como un conjunto de retazos almacenados en cajones a los que no podemos acceder de modo cronológico, sino como le dé la gana a nuestro cerebro dependiendo de su estado de ánimo.

Hay, además, algo muy bonito en *Fabricar historias*. En cierto modo su formato ofrece una suerte de compensación o defensa emocional ante los sufrimientos y la tristeza de la historia que está contando (quizá la más deprimente que haya contado Ware hasta ahora). La brevedad de sus fragmentos nos permite detenernos, hacer una pausa y respirar, o mejor aún, leer otro cómic, sin que los sufrimientos cotidianos de su protagonista nos conduzcan de una historia triste a la siguiente en progresión depresiva. Por otro lado, la visión que uno tiene del conjunto de la historia (que, a pesar de todo, es más cálidamente humana que el resto de la obra del autor: sus amigos dicen, con conocimiento de causa, que a Ware le ha sentado muy bien la paternidad), hace que podamos relativizar las tristezas cotidianas a las

que se enfrenta su protagonista en cada uno de los mini-cómics que podemos extraer de la caja. Al fin y al cabo lo único que nos está contando Ware aquí es la historia de una madre que quiere mucho, pero mucho, a su hija. Un avance bastante importante con respecto a *Jimmy Corrigan* y *Rusty Brown*.

Ware será triste y, si nos ponemos, incluso más deprimente que un maratón de películas de Antonioni; pero, eso sí, de frío no tiene nada: no hay nadie en el mundo del cómic, hoy por hoy, al menos en Estados Unidos, que pueda comunicar con un solo trazo la emoción que transmite Ware. A lo mejor sus emociones tienden hacia las tonalidades azules del espectro de lo visible, de acuerdo, pero cuando se propone transmitir un sentimiento, sea cual sea, este es más intenso de lo que uno pueda recordar haber leído en otras páginas. Sin embargo, existe un sentir casi generalizado en torno a Ware, acerca de su frialdad; una percepción mal comprendida, quizá, pero que tiene algo de verdadero. Personalmente hacía años que no me acercaba a un cómic de Chris Ware por miedo. Porque hay algo en su lectura que me hace sentir como si estuviera encerrado en la mansión más bella y delicada del mundo. Una mansión enorme, cuyas dimensiones, de todas y cada una de sus habitaciones, responden a la razón áurea. Una mansión con vistas al Egeo. Pero una mansión de la que no se puede salir.

Porque la esperanza, en las obras de Ware, solo se vislumbra a través de la ventana, allá a lo lejos, al final de un espacio imposible de transitar. Y si esto es así es precisamente porque así ve el mundo Ware, y es justo que así sea. Lo cual no quita que esa desesperanza sea, a veces, bastante difícil de aguantar. Sobre todo cuando lo que hay dentro de la mansión es tan medido, tan perfecto. Como *Ciudadano Kane*. Por suerte o por desgracia, a Orson Welles le sabotearon creativa o financieramente el resto de su carrera como director de cine; lo cual hizo de él una persona imprevisible, y de sus películas, un conjunto de accidentes. A veces buenos, a veces malos. Pero lo importante es que dejó de ser perfecto.

Chris Ware es uno de los autores de cómic más asombrosos y, sí, por qué no decirlo, emotivos, del mundo. Sin embargo, no hay en él lugar para el accidente, para que la mano se escape a la voluntad del cerebro, dejando sobre el papel un trazo inesperado: una mueca que el artista no quería haber puesto en la cara de su personaje, una mancha fortuita que hace gritar a un personaje con un furor insospechado... Me pregunto a veces si Ware no es, en cierto modo, víctima de su perfección, como lo fue Welles en *Ciudadano Kane*; si esa fijación por calcularlo todo no será, en última instancia, la que impide que sus personajes salgan por la ventana y se echen a correr hacia el mar. Pero, claro, pedirle a Chris Ware un rayo de esperanza es pedirle a un submarino que vuele. Reconozcámoslo: en el fondo nos gusta que siga siendo el rey de los mares.

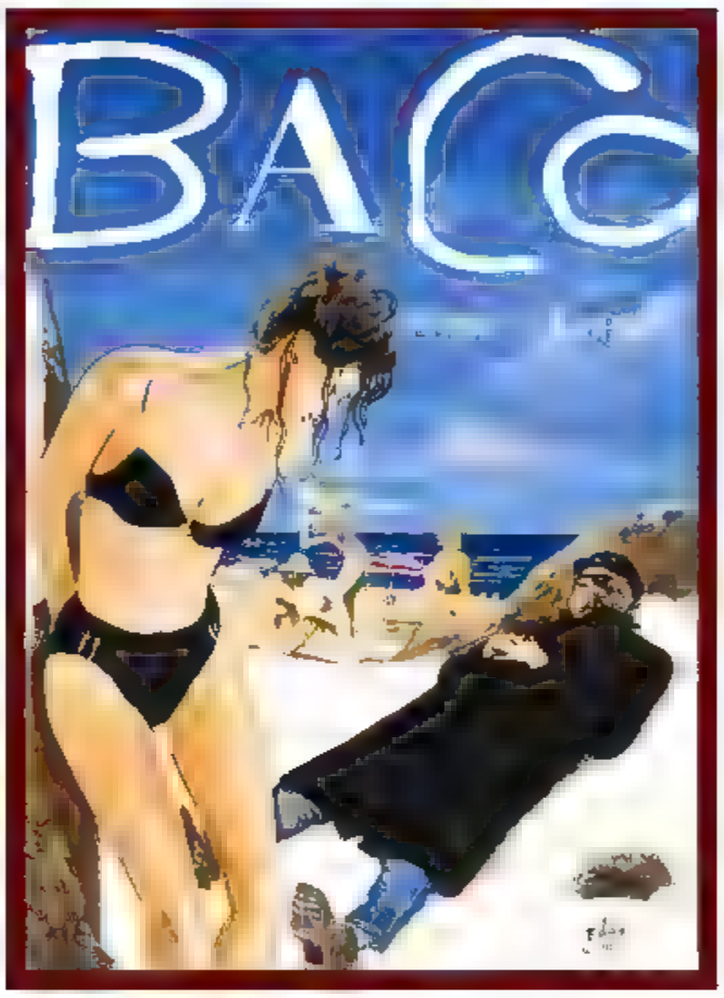
Roberto Bartual

*Después de una breve carrera como actor de cine (*El abuelo, la condesa y Escarlata la traviesa, *Jess Franco, 1994), Roberto Bartual (Alcobendas, 1976) decidió perseguir la mucho más lucrativa carrera de escritor. Co-autor de* La Casa de Bernarda Alba Zombi *y traductor, actualmente colabora con el colectivo Dátil (*Dramáticas aventuras*) y Julián Almazán como guionista en varios proyectos relacionados con el cómic. Sus relatos pueden encontrarse en las antologías* Ficciones *(Edaf) y* Prospectivas *(Salto de Página). Es editor y redactor de la sección de cómic de la revista digital* Factor Crítico. *Obtuvo el premio extraordinario de doctorado 2010/11 en la Universidad Autónoma de Madrid con la tesis* Poética de la narración pictográfica: de la tira narrativa al cómic, *y su investigación en esta área puede encontrarse en publicaciones como* Studies in Comics, Journal of Scandinavian Comic Art *o* Revista de Arte Goya. *Aunque ha descubierto que para ganarse la vida tiene que dar clases de Literatura Infantil y Ciencias Sociales en la Universidad Europea de Madrid.*

Baco

Eddie Campbell

Astiberri, 2013-2015



Decía el biólogo francés François Jacob que mitología y ciencia cumplen una función similar: ambos ofrecen a los seres humanos una representación del mundo y de las fuerzas que se supone que lo gobiernan, y ambos fijan los límites de lo que se considera como posible. El discurso mítico se asocia a una era anterior al *logos* y a la razón, a un momento en que el hombre necesita respuestas rápidas para entender lo que ocurre a su alrededor. Y ahí está el mitos para dárselas. Pero el mito es mucho más que eso. Es un vehículo del pensamiento que usa de manera brillante la mejor herramienta de la literatura: la metáfora. En estos tres mil, cuatro mil años de civilización occidental no hemos dejado de contar historias, y el mito no ha dejado de estar presente en nuestra cultura. Quizá solo ha cambiado sus ropajes para adecuarse a los tiempos, pero sigue ahí. En este sentido, la obra *Baco*, de Eddie Campbell, reeditada en Astiberri desde 2013 y de la que de momento han aparecido tres tomos, es una reivindicación del mito clásico como reflexión de la condición humana.

Eddie Campbell no debería ser un nombre que extrañase al lector de cómics: ilustró los guiones de Alan Moore en *From Hell*, *El amnios natal* y *Serpientes y escaleras* y es autor en solitario de varios tomos autobiográficos de gran valor como son *Alec* o *El destino del artista*. En *Baco*, una serie serializada originalmente entre 1986 y 1999, Campbell se propuso hacer un acercamiento moderno a la mitología clásica. Baco es el dios del vino griego, hijo ilegítimo de Zeus, y que, contrariamente a algunos de sus colegas olímpicos, sigue paseándose por el mundo tras 4.000 años a cuestas, recordando viejos tiempos, enrolando a nuevos adeptos a su causa, pero también encontrando a viejos enemigos.

Hay que aclarar, ante todo, que los volúmenes de Astiberri recopilan tanto la serie *Bacchus* como la dedicada a *Eyeball Kid*, que, aunque diferentes, están íntimamente ligadas por los acontecimientos que narran y por sus personajes. En varios momentos de la serie, Campbell realiza una transposición directa del mundo de los héroes clásicos al de los superhéroes modernos, porque, al fin y al cabo, ¿qué son estos últimos sino una actualización de aquellos? Por eso, las andanzas del Niño Ojos y de Hermes son casi un guiño al género que reinven-

taron a finales de los 60 Stan Lee y Jack Kirby. Esa quizá es la parte más anodina del cómic, o mejor dicho, más previsible.

En el primer volumen, la historia nos presenta a un Baco crepuscular, en horas bajas. No es el joven de las representaciones helénicas, sino un hombre ajado por el tiempo, tuerto y arrugado. Y sin embargo, sigue presente en el mundo, como muchos otros de sus parientes olímpicos. La serie se inicia con Baco buscando venganza de Joe Teseo, un Teseo de la mitología que tras traicionar a Ariadna (algo que ya aparece en el mito original), se ha convertido en un dirigente de la mafia. Los dioses y los héroes han desaparecido, o bien han tenido que adaptarse a los nuevos tiempos. Pero no por la falta de adeptos, como Gaiman razona en *The Sandman* o *American Gods*, sino porque su esencia se ha perdido por el camino.

Lo mejor de *Baco*, en mi opinión, está concentrado en el segundo tomo *(*en el arco original *Doing the Islands with Bacchus*). En él, Baco emprende un viaje nostálgico junto al profesor Simpson por las islas griegas. La estructuración en capítulos cortos permite al autor engarzar pequeñas historias. Y así, en algunas de ellas, simplemente recuenta algún mito clásico (la historia de Hefesto, Hermes, o el nacimiento de Afrodita), ejerciendo de una suerte de Ovidio, y en otras, lo que hace es devolver la carnalidad al mito, acercando a los personajes a la realidad moderna, como en la escena en la que Baco se encuentra por primera vez con quien se convertirá en su compañero de viaje, Simpson.

El tema mitológico le sirve a Campbell como vehículo para hablar de temas universales: la muerte, la religión, la naturaleza humana, el destino, la locura, el sentido último del vino… Es tan amplio el abanico que el autor puede convertir la serie casi en una silva de varia lección, en una miscelánea hipercultural de esas que gustaban tanto en el barroco, donde, siempre con una excusa pertinente, puede hablarnos de orfismo, de la historia de la moda, de las pelucas de la Francia prerrevolucionaria, el tiempo cíclico que reflejan las estaciones, el concepto de monstruosidad, la viticultura...

Para Nietzsche, que no tuvo reparos en llamarse a sí mismo el último discípulo de Dioniso, en su origen, Baco representaba un sí rotundo a la vida, lejos del aspecto casi paródico que había llegado a alcanzar en su asimilación romana, donde era poco menos que la figura de un borrachín que adornaba los frescos de los patricios. Al inicio del cómic, conocemos a Baco en la cárcel, hecho polvo por "demasiado vino, mujeres y canciones", y pese a que vemos en él a un personaje vencido, su esencia es la que pervive y da aliento a su canto. ¿Qué hay, en el fondo, más humano que los dioses?

La lectura del cómic, con el añadido, además, de la innegable destreza

de Campbell a la hora de utilizar los engranajes de la novela gráfica, se puede equiparar en algunos momentos a obras divulgativas como *Los mitos griegos* de Robert Graves, por la atenta y personal mirada que Campbell realiza sobre el material del que parte. *Baco* se convierte así en un pequeño tratado de mitología, pero también una historia de la humanidad, y sobre todo una historia de la viticultura, que incluye sus orígenes o el anecdótico caso del Don Pérignon.

He diferenciado antes, a pesar de que en la edición de Astiberri van de la mano, la serie de Niño Ojos de la Baco, porque además de ser diferentes en cuanto a su planteamiento, lo son también, y mucho, en el apartado gráfico. En *El niño ojos*, el autor deja el apartado gráfico completo para dejarlo en manos de otros artistas como Peter Mullins, April Post o Ed Hillyer, que se encargan de entintar los lápices de Campbell. En cuanto al guión, el de Glasgow también recibe la ayuda de Wes Kublick. Con todo ello, no es descabellado pensar que la serie no es tan personal como la que realiza Campbell en solitario. El toque de Mullins o Hillyer contribuye a dar una naturaleza más estable al dibujo, lo aparte en cierta forma del expresionismo sucio y le da una apariencia de cómic de género más tradicional. Argumentalmente es también menos excitante, a pesar de que el tono sea totalmente diferente: mientras en *Baco* lo que prima sobre todo es la digresión, en *El Niño Ojos* se pone el énfasis en la acción y los conflictos violentos, enlazando con lo ya comentado del guiño al cómic de género de superhéroes. Aunque sí es verdad que Campbell no puede evitarlo y la serie contiene interesantes reflexiones, como las que se vierten sobre el arte, su naturaleza y su valor intrínseco o extrínseco.

Baco resulta apasionante, porque es un canto a la pervivencia del pensamiento mítico como vehículo de nuestra cultura, una reflexión sobre la necesidad de contar historias. A pesar de que Robert Graves determinase en uno de sus ensayos ("Los dos nacimientos de Dionisio") que el origen del mito de Baco está relacionado con el uso de los hongos (de la *amanita muscaria* en particular) en los ritos mistéricos, después de acabar la lectura de *Baco* resulta inevitable para el lector abrir una botella de vino y brindar por aquel cuyo espíritu sigue rondando e inspirando a los hombres.

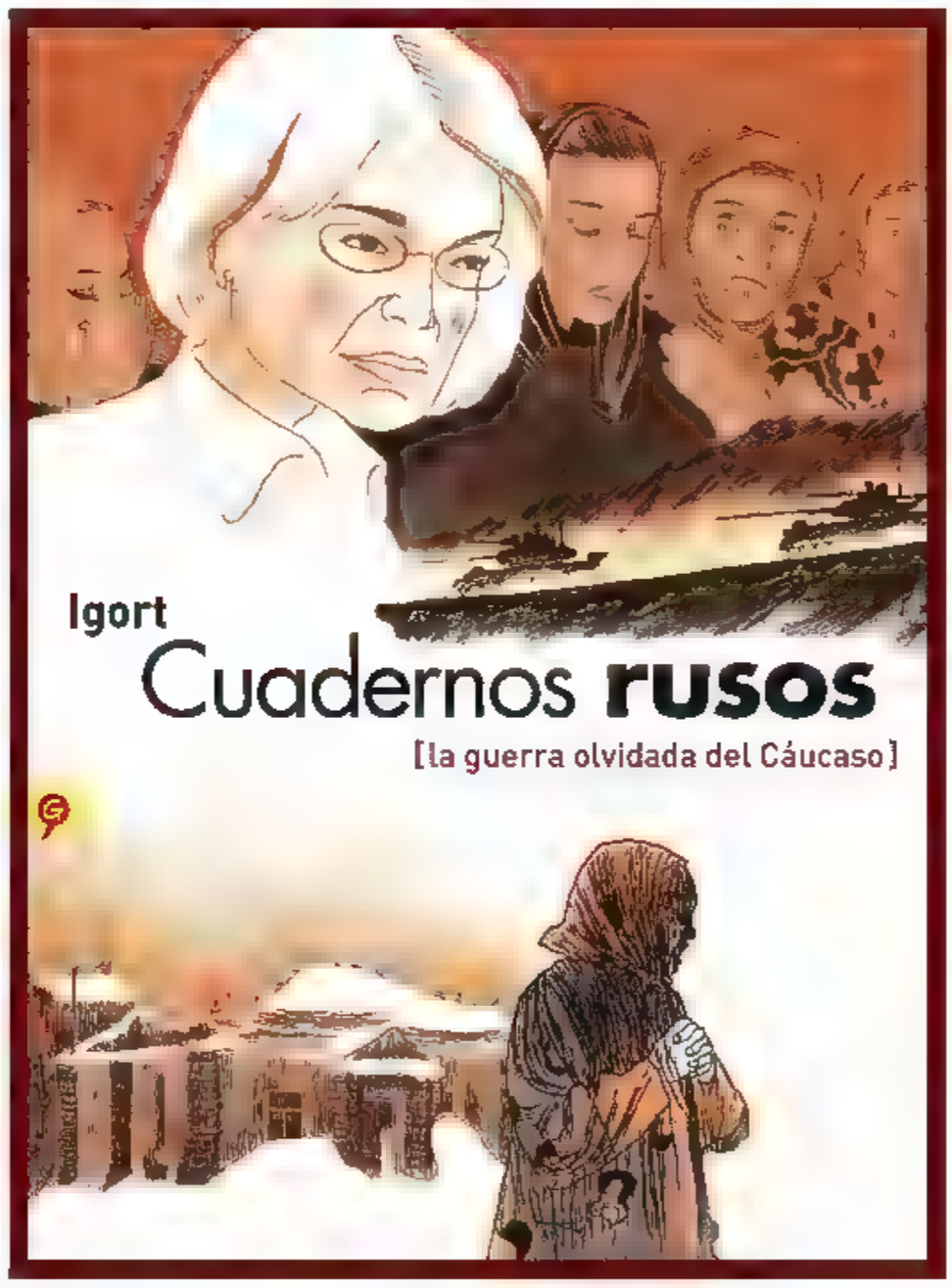
Josep Oliver

Josep Oliver (1979) es licenciado en Filología Hispánica y actualmente termina un Máster en Lengua y Literatura Modernas. Es divulgador de cómic en diversos medios, entre ellos el periódico Ultima Hora. *Trabaja como profesor de Lengua y Literatura en Secundaria. También es el co-creador y guionista del cómic* El joven Lovecraft.

Cuadernos rusos

Igort

Salamandra Graphic, 2014



En el arte y por extensión en el cómic, uno puede adoptar al menos dos posiciones vitales. Intentar alcanzar un determinado nivel apoyado en cierto canon personal (un estilo, una escuela, un autor referencial...), u obviando herencias dar pasos hacia el futuro, abonando el presente con el mejor fertilizante: el cambio. Como ni arte, ni por extensión el cómic, son un recetario ni se miden al peso en una balanza, cualquier camino puede darnos satisfacciones. El italiano Igor Tuveri, de nombre artístico Igort, es de los creadores que claramente se debe adscribir al segundo grupo. Su larga carrera arrancó en las vanguardias italianas del *fumetti*, cuando en los primeros ochenta funda el grupo *Valvoline* junto a otros jóvenes renovadores del medio como Lorenzo Mattotti, Giorgio Carpinteri, Marcello Jori o Daniele Brolli —hasta el norteamericano Charles Burns andaba por allí—. En el seno del grupo encontramos en Igort a un joven con ansias de ruptura, que integra en sus cómics las vanguardias artísticas del s. xx, sobre todo el futurismo y otras vanguardias postcubistas que aportan un discurso a sus cómics desde el propio lenguaje, al adoptar el autor una plástica de ecos fascistas. Posmodernismo y crítica desde la misma forma.

Trabajará también, durante los noventa, en el mercado japonés y así incorpora con entusiasmo influjos del manga a su estilo. Un europeo de impronta pictórica, muy cercano a su amigo Mattotti si queremos darle referentes más conocidos en España, con querencia por los géneros narrativos y la cultura norteamericana, que se empapa del modo nipón, su "métrica", el gusto por la pausa y su especial visión de la diagramación de la página. Sin negarse en su propia historia, pero avanzando siempre según su experiencia profesional o vital, el fundador de Coconino Press —editorial surgida en 2000 y que es hoy una de las más importantes en Italia, publicando a Gipi, Baru, Andrea Pazienza,

Bastien Vivès, Simon Hanselmann, Jiro Taniguchi o Tardi— ha sabido mantener hasta hoy una respuesta visceral y desprejuiciada a los cambios necesarios para sus intenciones autorales.

Posiblemente el último gran salto al vacío (en una carrera que se inicia hace más de treinta años, insistir en esto es importante) se produce cuando enfrenta la necesidad de hablar de la Ucrania superviviente de los programas estalinistas de extermino por hambre, que el propio autor visita para reflejar toda la realidad que abofetea en *Cuadernos Ucranianos* (2010, editado en 2011 por Sins Entido en España). Una obra *verité* que inicia un camino hacia el despojamiento. Una cualidad que nos desarma, dado el grado de refinamiento de sus pretéritos trabajos, cercanos al mencionado Mattotti pero también a David Mazzuchelli, a José Muñoz e incluso a propuestas ochenteras de ruptura como la revista *Madriz*.

Cuadernos Ucranianos se decanta por el relato en primera persona para desvelar terceras historias, contadas al propio Igort, quien por cierto es de ascendencia rusa. Y para ello la página va perdiendo sofisticación y el dibujo se decanta por la expresividad del boceto (un boceto de portentosa artesanía, una capacidad ciclópea para el dibujo puro). Es, como decíamos, la elección del modus operandi. Igort no renuncia a su propio estilo pero se desprende de lo que ahora no le sirve, y con la sabiduría de su bagaje adopta nuevas formas porque su obra y la experiencia que esta le provoca hacen necesario el cambio, el paso adelante. En sus inicios se pretendía un trabajo sobre Chejov, pero el choque con la realidad lleva a Igort a hablar de la crueldad e injusticia, y eso requiere nuevas formas.

Sin embargo en este retrato descarnado parece caminar al ralentí si lo comparamos con la galopada de su prolongación natural (publicada en Italia en 2011). Si las crónicas desde Ucrania son un viaje desesperanzado al lado chungo del mundo, *Cuadernos rusos*, recrudecida, se precipita en la oscuridad del pozo sin fondo de una maldad aterradora, cruel y real, tangible y fácilmente localizable: la Rusia de Vladímir Putin y las atrocidades de ambos bandos en la guerra del Cáucaso. En plata: el Infierno sobre la tierra. La columna vertebral del relato es una investigación alrededor de la figura de la periodista Anna Politkóvskaya. Activista y defensora de los derechos humanos en una Rusia que los aniquila cotidianamente, su impune asesinato en el ascensor de su vivienda es el *mcguffin* de los cuadernos de Igort.

Stanislav Markelov llegó a Grozni con Anna Politkovskaya para asistir en calidad de abogado a Asjemir Iburdalov, cuyo hijo había "desaparecido" en 2001 tras una salvaje paliza en prisión
Y el padre de Elsa Kungayeva, adolescente raptada...
...apuesto en una alfombra, torturada, violada y enterrada viva.

La obra, que ahonda en la personalidad y valientes actos de Politkóvskaya, se apoya en lo singular (y qué singularidad, una vida y una muerte dignas de la reivindicación que supone esta novela gráfica) para denunciar lo universal. Y lo universal es la pérdida absoluta de la humanidad, sustituida por una mefistofélica concepción de la vida, ya no en un sistema político sino en la sociedad que aquel envenena con generosas dosis de poder y odio.

El resultado solo puede ser un aquelarre documentado, materia difícilmente manipulable por un narrador porque es fácil caer en sensacionalismos o en una coraza de excesiva frialdad. Igort acude a la documentación oral, a la escrita —textos periodísticos, telegramas históricos— y a la visual mediante inserción de retratos pictóricos y en la amalgama encuentra su compensación emocional para contar las atrocidades del ejército ruso, el miedo de los civiles, la resistencia activa de Anna y su final, que es el principio de *Cuadernos rusos,* o las raíces de tanta maldad con paradas en literatos rusos o mediante un acongojante capítulo siberiano.

La habilidad de Igort pasa por crear una obra pulida con finura, con una armonía perfectamente estable entre sus modelos narrativos —fragmentos literarios combinan con páginas de cómic y, como ya apuntamos, con bocetos personales o reproducciones de retratos al óleo— que hace de la lectura una experiencia dolorosamente pura. Ningún artificio, ninguna suntuosa pirueta en la puesta en escena, ninguna planificación de página llamativa hubiera ayudado al lector. Igort las ha practicado en el pasado, pero el pasado, decíamos, para algunos artistas no es más que su punto de partida para alcanzar el futuro. El de Igort se ancla en la verdad, la de lo narrado y la de su trabajo como autor despojado, desnudo su oficio y centrado en, precisamente, transmitir su verdad.

Cuadernos rusos, en fin, corre por la cuerda floja sin peligro de traspiés, acentúa la narración gráfica donde procede, usa la ilustración para contestar preguntas vertidas en los textos, golpea con su naturalismo de boceto y de frase atrapada al vuelo. Hiere, y al sentir la herida podemos afirmar como lectores que la obra es redonda en planteamiento y resultados. Aunque es una lectura que no deja rendijas para la luz o la esperanza: la Rusia que retrata es abismal, e Igort no arroja cabo alguno para que el lector pueda trepar y salir del hoyo. Solo la vital empatía y la bondad ética de Anna Politkóvskaya nos sirve de asidero, pero siempre recordando que finalmente murió acribillada a balazos por defender la libertad: un único candil no puede alumbrar una oscuridad inabarcable. No hay luz, cuando el alma humana se corrompe a tantos niveles. La única que se cuela en las páginas de *Cuadernos rusos* es la certeza de estar leyendo a un gran autor cuya obra futura querremos tener muy en cuenta (ya ha publicado en Italia *Pagine nomadi. Storie non ufficiali dell'ex Unione Sovietica* —Coconino Press, 2012—), y cuyo pasado, bastante inédito en castellano, sería digno de recuperar.

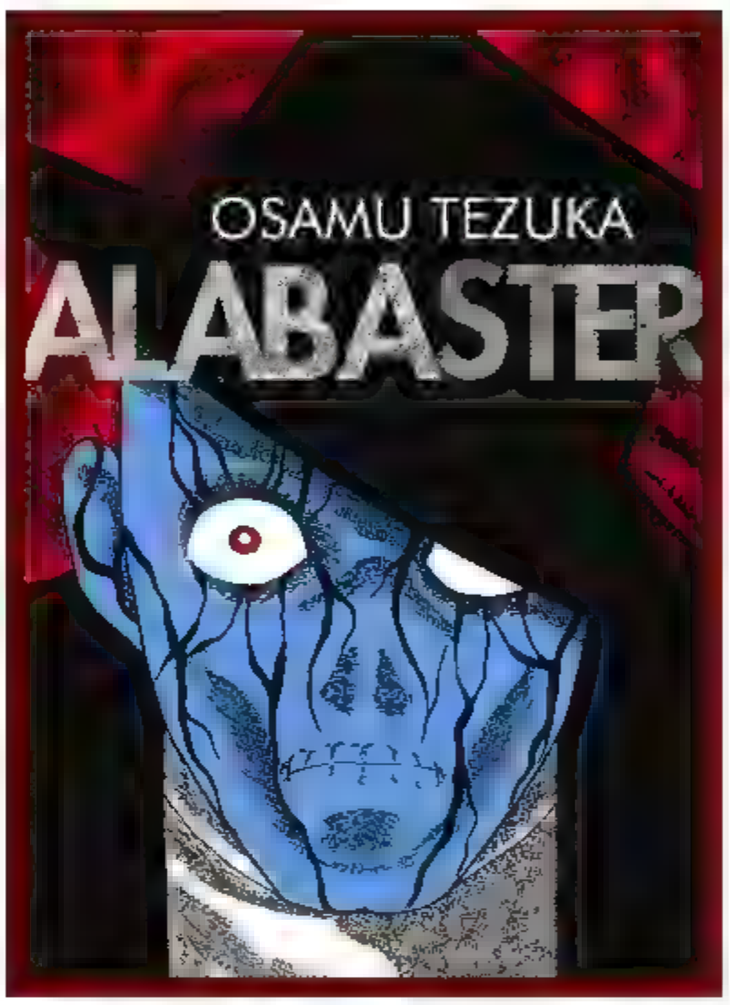
Octavio Beares

Octavio Beares comenzó a hacerse oír en la red con un nick, *tan tonto como otros muchos, pero por el que aún guarda cariño. A los pocos años decide olvidarse de ese Señor Punch y firma con su nombre real. Así, se le ha podido leer en sus dos identidades por diversos proyectos, autogestionados o de terceros. Su blog personal (en activo desde 2005) es* El Octavio Pasajero, *su blog sobre tebeos,* Serie de Viñetas. *Mantiene otro más sobre* The Sandman *al que promete dar continuidad, algún día de estos. Y además se ha prodigado por medios varios, de la revista on line* Viñeta en Palabras *a la web cultural* Culturamas, *pasando por* Rockdelux *o el diario* Faro de Vigo, *donde hace una sección más o menos periódica sobre historieta desde 2009. Le gusta la música alternativa y el* post hardcore, *aunque sabe que ya no tiene edad.*

Alabaster

Osamu Tezuka

Astiberri, 2014



No existe Osamu Tezuka menor. Decir eso debería ser como afirmar que no existe un Shakespeare o un Velázquez menor, una obviedad, pero por alguna razón es necesario recalcar aquello que, pese a caer por su propio peso, olvidamos con una tremenda facilidad: los maestros del pasado lo son no porque siempre alcanzaran la perfección técnica, sino porque consiguieron cultivar una personalidad propia sin dejar nunca de hacer evolucionar el medio. Ese sentido es en el que Tezuka es un maestro del manga. Pretender que existen obras menores en su bibliografía, cuando "menor" se puede traducir por "superando en originalidad las obras mayores de casi todos sus coetáneos", es negarse a ver el hecho de que toda obra es un experimento, una exploración inacabada, dependiente de su capacidad para crear futuro; no existen "obras menores" en su bibliografía, sino obras que abren caminos que no han sido explorados, o no han sido valorados, en la misma medida que las otras.

La historia tras *Alabaster* no podría ser, en apariencia, más simple. James Block es un celebre atleta negro que, al descubrir que ha sido utilizado por la mujer de la cual estaba enamorado al ser rechazado por su color de piel, mata por accidente a un hombre en un arrebato de ira. Ya en la cárcel conocerá a un científico loco que le dará la clave para que pueda emprender su venganza: un rayo capaz de convertir en invisible todo aquello que toque. El problema es que no funciona exactamente así. Al intentar probarlo consigo mismo solo logra desfigurarse en el proceso, haciéndose semi-transparente, convirtiéndose en un monstruo horrible obsesionado con una sola cosa en el mundo: convertir el mundo en un lugar tan horroroso como es él mismo donde la belleza no pueda existir jamás tal y como la hemos conocido hasta el momento.

Si en su obra existe una voluntad *pulp* siempre latente, en el caso de *Alabaster* tendríamos que hablar de ello como su fuente principal. Al igual que en *El libro de los insectos humanos*, donde sigue los pasos de una mujer capaz de mimetizar las habilidades de cualquier otra persona, aquí abraza con pasión el exceso desmedido para mostrarnos aquello que normalmente se nos oculta entre bambalinas: la humanidad de aquellos que eligen la ética del mal.

Ética del mal, porque sus personajes nunca son planos. El conflicto que nos presenta Tezuka está lejos de binarismos morales o justificaciones baratas, ya que sus personajes actúan de determinada forma porque ellos creen que están haciendo lo correcto; Alabaster no es un villano de opereta, un genio del mal que solo desea traer dolor al mundo: es un padre adoptivo dedicado, un hombre de palabra, un filósofo que concibe la belleza como la última gran barrera para la armonía entre los hombres: mientras nos separen hechos, hasta que no seamos todos igualmente «horrendos», invisibles, sin distinciones, no podremos ser iguales.

Su bibliografía carece de obras menores por eso. Donde la mayoría de narradores se conforman con dar cuatro trazos simples a sus personajes, convirtiendo a los villanos en caricaturas de pasado traumático donde sus intereses se definen a través del poder o la venganza —que implica, en última instancia, un modo de recrearse en el poder—, sus personajes tienen aristas, se sienten vivos, porque son personas. Personas que podríamos encontrarnos por la calle, con sus motivaciones, con sus particulares visiones del mundo, que pueden coincidir o no con las del propio artista; no existen dos personajes iguales, dos personajes que vean las cosas como las ven los otros. Partiendo de esa idea, construye sus historias: si el conflicto adquiere significado, es porque la cosmovisión de sus personajes difiere entre sí.

Lo sorprendente es cómo su estilo no varíe al abordar obras de calado adulto, alejadas del canon infantil por el cual es más conocido. Si es que se puede considerar que *Astroboy*, incluso admitiendo que sea una lectura interesante para niños, es infantil. Que no deberíamos. La influencia de Disney, el trazo simple y el gesto amable siguen presente también en sus obras más oscuras, incluida *Alabaster*, produciendo que esas sombras circulen de un modo más profundo, más soterrado, al crear una constante disonancia cognitiva entre la forma y el fondo: la forma es amable, pero el fondo es siniestro. Esa, solo en apariencia, incongruencia es la que genera la chispa, la que logra que escenas inverosímiles o extremas alcancen una cualidad si ya no poética, al menos si más accesible y verosímil de lo que podría hacerlo un estilo más cruento, más realista, de representarlas.

A eso hay que sumarle los tres elementos clásicos de toda obra de Tezuka: la acción constante, el giro emocional y la lectura trepidante. No nos equivoquemos. Eso no significa

que las obras de Tezuka sean *bestsellers* en el peor sentido de la palabra, productos diseñados para vender y, por extensión, carentes de alma; al contrario, sus obras son piezas de ingeniería en las cuales fondo y forma van conectados en favor de la narración, de la transmisión de una idea última que está siempre presente a lo largo de toda su obra: la problemática de la otredad. Porque de eso trata *Alabaster*, sobre un hombre que la sociedad rechaza y humilla por ser diferente y las consecuencias que eso conlleva.

Su belleza no es dibujar bonito o que sea fácil reconocer su talento, sino su capacidad para hacer reflexiones profundas y extremadamente complejas a través de mangas solo en apariencia simples. Porque si ninguna obra de Tezuka se la pueda tildar de simple, decir que *Alabaster* es una obra menor debería ser la vergüenza de todos los que sentimos interés ya no por el mundo del cómic, sino de la narrativa en general.

Álvaro Arbonés

Álvaro Arbonés (Zaragoza, 1988) ha estudiado Filosofía en la Universidad de Zaragoza. Escribe crítica cultural en varios medios de Internet (Entrecomics, Mondo Pixel, Miradas de Cine, Studio Suicide). *Fue uno de los ganadores del Primer Premio Internacional de Lectura Literaria y también uno de los ganadores del Premio Ariel mejores blogueros jóvenes de ensayo.*

Murderabilia

Álvaro Ortiz

Astiberri, 2014

"Algunas personas nos consideran raros, otras nos consideran enfermos. Esto es un negocio tabú", declaraba rotundamente Eric Gein, propietario de una de las páginas web más famosas en el negocio de la venta de objetos relacionados con asesinos en serie y crímenes violentos, en la serie documental *Taboo* producida por National Geographic. Malmö Rodríguez, el protagonista del cómic *Murderabilia* de Álvaro Ortiz, también puede parecer un poco raro, empezando por esa combinación de nombre de ciudad sueca y apellido tan representativo de lo español, y algo enfermo —¿a quién se le ocurre a estas alturas de la vida querer ganarse la vida como escritor?—. A partir de aquí, poco más tienen en común ambos sujetos. Bueno, una cosa más sí, ambos ganan dinero en el mercado de la Murderabilia.

Malmö forma parte de esa generación que los periodistas nos hemos empeñado en llamar perdida, esa que ha dejado de estudiar y ha perdido la fe en encontrar trabajo. La misma generación que continúa viviendo con sus padres, a pesar de que su deseo pase por un piso compartido en cualquier parte porque también han perdido la esperanza de poder vivir solos alguna vez. Sin embargo, la vida de Malmö parece estar a punto de cambiar. Ha heredado dos gatos de su tío y un coleccionista está dispuesto a pagar una ingente cantidad de dinero por ellos, por lo que no le queda otra que aventurarse en un autobús de línea hacia un pequeño pueblo aislado. Por suerte, hay un motel, tiempo de sobra para reflexionar sobre cómo reconducir su vida, una jovenzuela y una buena pila de paletos.

A diferencia de *Cenizas* (Astiberri, 2012), la anterior obra del autor, *Murderabilia* es una novela gráfica de un carácter más sobrio y en la que la única nota de humor se impone en las primeras páginas del libro, cuando se habla de "escribir sobre lo que uno conoce". Una parodia construída a partir de un tópico del que Ortiz es muy consciente y del que puede reírse porque precisamente él va a contracorriente del movimiento de la novela gráfica actual, más centrada en la autobiografía y el costumbrismo, enzarzándose en un relato de ficción con cierto carácter *neo-noir*. De hecho, y puede que de forma involuntaria, el álbum parece estar construido sobre ese halo tan particular que anega cada fotograma de las películas de

los Coen e, incluso, podremos ver en él destellos de la patanería que tanto caracteriza a los personajes habituales en el cine de los hermanos de Minnesota.

Pero lo cierto es que *Murderabilia* guarda más similitudes que diferencias con *Cenizas*. Por ejemplo, ambas obras tienen lugar en un ambiente típico estadounidense, o al menos ese Estados Unidos ficticio que estamos acostumbrados a ver representado en las obras de la cultura popular. De las áridas carreteras del *road trip* de *Cenizas* pasamos a un hospedaje al estilo Bates Motel y de los malos en moto con sombreros de *cowboy* a los *rednecks* con camisas de cuadros, gorras y escopetas. Pero la elección de esa estética no es baladí, al fin y al cabo, es la cultura popular estadounidense la que nos ha enseñado a ficcionar a los asesinos en serie o los crímenes sanguinarios, y la misma que acuñó el término que ahora da título a esta obra y que sirve para designar a aquellos objetos relacionados con asesinatos, asesinos u otras muertes violentas. Por otro lado, que toda la historia se enmarque en un pequeño pueblo, con sus paletos, y que esté protagonizado por un joven de ciudad, vuelve a poner de manifiesto ese miedo que los urbanitas tenemos a lo rural.

El autor nuevamente saca a colación a la muerte, aunque en esta ocasión se muestre una cara menos afable —si es que tiene alguna— y se centre en los aspectos más sombríos, enrevesados y macabros. Resulta perturbador cómo un dibujo tan risueño puede ser a veces tan espeluznante. Porque uno puede mirar a los gatos de la portada y pensar que qué bonicos son los jodidos, pero después ya no lo son tanto. Y luego están las relaciones humanas que se muestran en las páginas, como la relación amorosa que Mälmo mantiene con la dueña del motel, y que son tan cercanas como frías. Ni siquiera la escena de sexo logra quitar esa capa aséptica que rodea al tebeo y que, al fin y al cabo, es normalmente la base del funcionamiento en las relaciones entre desconocidos.

Un pintalabios de Susan Atkins
Una corbata de Issei Sagawa
Varios negativos de fotos de Weegee
–y una copia original de su foto más famosa.
Casco francés con agujero de bala de la 1ª Guerra Mundial
Casco alemán con agujero de bala de la 2ª Guerra Mundial
Casco americano con agujero de bala de la guerra de Vietnam.
Y otros seis cascos con agujeros de bala de diferentes procedencias
Las semillas de la manzana a la que Burroughs no acertó
Las fotos de la detención de los hermanos Izquierdo
Riñón acuchillado y en formol robado del Museo de la Charité de Berlín
–y un pene ampollado de un mordisco, procedente del mismo sitio.
Un bote de grasa encontrado en casa de Enriqueta Martí
El cuchillo de otro carnicero, el de Kowloon.
La máscara de lucha libre de la Matavieja
Unos zuecos de Ong Soo Chang
La cuerda con la que ahorcaron a John M. Plemmons
Un abanico de Marie Delphine LaLaurie
El compás del asesino mason
Un par de medallas de Vladimir Mijailovich Komarov
Unos pantalones del monstruo de Montmartre.
El collar que llevaba Bonnie Lee Bakley cuando la mataron
Una camiseta de Wayne Hurley Smith.
La trompeta del caníbal islandés.

Álvaro Ortiz también ha demostrado que sabe aprovechar, y muy bien, el recurso de la documentación. Si en *Cenizas* intercalaba en la trama aquellas páginas grisáceas para detallar la historia de la cremación, en *Murderabilia* decide condensarlo todo en un único capítulo que forma el catálogo del coleccionista. Un capítulo en el que, a pesar de no ser más que una sucesión de historias sobre objetos, no

falta ritmo. Objetos que son jerarquizados de tal forma que, mientras que a los primeros Ortiz les puede llegar a dedicar una página completa, como es el caso de los libros del mediático Theodore Kaczynski —también conocido por su sobrenombre Unabomber—, el repaso termina con un simple vistazo rápido a abanicos, compases o trompetas. Una sensación que bien podríamos comparar con una visita al museo, cuando uno comienza mirando detenidamente cada detalle y termina echando una fugaz ojeada por encima a cada cuadro.

En definitiva, con *Murderabilia* Álvaro Ortiz vuelve a repetir una fórmula que, no solo le funciona, sino que se ha convertido en su seña de identidad. Reaparecen las composiciones alocadas e imprudentes que tanto dinamismo dan a la historia, las abundantes viñetas por página, los textos largos y, una vez más, la muerte como hilo conductor. Su técnica, un tanto naif, aporta una ligereza visual que, si a priori podría suponer una carencia, resulta la solución perfecta para un problema que no es tal —el exceso de texto, de viñetas—, y que Ortiz consigue solventar a base de un ritmo sinusal. Así, su técnica narrativa y pictórica se convierten en un tándem perfecto para el funcionamiento de una historia que bien puede uno leerse del tirón sentado en su sillón orejero.

Elizabeth Casillas

Elizabeth Casillas (Bilbao, 1986) es periodista y consumidora hiperactiva de todas las formas y manifestaciones de cultura. Tras un breve periodo como reportera local en el periódico Deia, *en 2013 fundó junto a sus compañeros la revista cultural* Cactus, *una publicación gratuita y en papel editada en Bilbao donde escribe, sobre todo, de literatura, cómics y arte.*

Yo, asesino

Antonio Altarriba y Keko

Norma Editorial, 2014

Antonio Altarriba es uno de los pocos guionistas del *boom* del cómic adulto español de los ochenta que ha sobrevivido al cambio de paradigma en el mercado conservando la frescura. De hecho, ha contribuido de manera decisiva a ese cambio con *El arte de volar* (De Ponent, 2009), con dibujos de Kim, una obra fundamental para asentar la novela gráfica en España. Aquel cómic fue recibido casi unánimemente como la obra maestra de Altarriba. Pero si resultó difícil llegar a esa obra maestra, más aún lo es liberarse de su peso y seguir adelante con una carrera creativa. Altarriba ha tardado cinco años en producir un nuevo libro, en esta ocasión junto a Keko, un dibujante extraordinario que seguramente no ha obtenido todo el crédito que su talento habría merecido.

Yo, asesino (Norma Editorial, 2014), pensado y producido originalmente para el mercado francobelga, arranca como un *noir* muy del gusto francés, contado en primera persona desde el punto de vista del asesino. Por supuesto, la primera consecuencia de esta decisión es que no hay un misterio que resolver desde las primeras páginas, si bien hacia su ecuador sí se introduce un *whodunnit* mediante un giro de guion de manual, muy clásico y casi inevitable en el negro. Hasta aquí, *Yo, asesino* podría ser una buena historia de género más, contada con el oficio que se les presupone a dos profesionales como Altarriba y Keko, pero determinados elementos dotan a la obra de nuevos niveles de lectura, que a la postre son los que la rescatan de esa mera profesionalidad genérica y la hacen memorable.

Para empezar, lo más evidente es el firme anclaje con la realidad. Eso se consigue, en primer lugar, por la vía de lo gráfico: el opresivo y oscuro dibujo de Keko emplea fotografías de los escenarios que visita Enrique Rodríguez, el protagonista, que tras un tratamiento de *quemado* quedan integradas en el dibujo, si bien nunca dejan de ser percibidas como lo que son: Keko no intenta *engañarnos*. Con esta decisión dota a la obra de esa *huella de verdad* que solo confiere la fotografía. Puede que sea ua artificio más, pero al leer *Yo, asesino* la sensación que se tiene es que los personajes están paseando *realmente* por lugares que nosotros mismos hemos transitado. Sucede algo similar cuando aparecen cuadros célebres, y la decisión

de los autores de reproducirlos tal cual —en blanco y negro— contrasta de manera llamativa con el camino que tomaron Santiago García y Javier Olivares en *Las meninas* (Astiberri, 2014), donde optaron por representar la representación de la realidad redibujando los cuadros que aparecían. El otro recurso gráfico llamativo del libro me ha convencido menos: la utilización del color rojo para mostrar la sangre y destacarla sobre el blanco y negro me ha parecido un tanto obvia, aunque sea innegable el impacto. Más interesante resulta su utilización para otros elementos que de este modo se vinculan a la sangre y a la muerte, pero en conjunto me resulta superfluo.

Pero más allá de estas cuestiones estéticas, desde luego el rasgo más llamativo, y el que cambia definitivamente nuestra recepción de la obra, es el parecido físico del asesino protagonista con Altarriba. También coinciden en su trabajo, profesor universitario, si bien difieren en su especialidad: historia del arte en el caso de Enrique, literatura francesa en el de Antonio. Esa decisión dota a la obra de una ambigüedad perturbadora, porque la sitúa, formalmente, en el terreno de la obra de tesis, aunque sea evidente que Altarriba no puede compartir todas las ideas de Rodríguez. Ese juego que podríamos llamar de *tesis ficción* es, junto a las propias ideas expuestas, el meollo de *Yo, asesino*, y en su beneficio el guion de Altarriba está dispuesto a sacrificar ciertas cuestiones menores —en esta obra en concreto—, como pueden ser la naturalidad en los diálogos —"Sólo quería encontrar una explicación a tu partida…", le dice Enrique a su esposa (p. 50)— o la verosimilitud de ciertos personajes, excesivamente estereotipados para cumplir su función convenientemente.

Altarriba emplea un recurso efectivo: la articulación de un doble discurso para contrastar los espacios de lo que puede decirse y lo que no. Es decir, por un lado, los diálogos de Enrique Rodríguez, que muestran a una persona abierta, progresista e innovadora en su campo, y por otro los cartuchos de texto, donde Enrique actúa como narrador intradiegético y cuenta toda su teoría acerca del asesinato como obra de arte. Por supuesto, es una convención del lenguaje del cómic, dado que tal y como se dice explícitamente, no escribe ni deja constancia de sus actividades artísticas; simplemente, y como no podía ser de otro modo, está hablando con el lector de la obra de forma directa.

Enrique no se considera un asesino en serie, sino un artista. Le parece que cada asesinato debe prepararse como una obra única con su propio discurso. No hay, en realidad, psicopatía en su comportamiento. Se habla de hecho de la distancia mínima en la relación con la persona para que sea posible matarla. Estudia la representación de la crueldad y el dolor en el arte mientras asesina para realizarse como artista: "Matar es el acto transcendente por excelencia" (p. 6). Sin embargo, es muy significativo el contraste entre esa idea casi romántica del arte y los fríos preparativos que lleva a cabo Enrique en sus *performances*. Tiene en cuenta a la policía y extrema precauciones para evitar ser capturado. Perturba mucho algo que se intuye real: que, si el asesino sabe lo que está haciendo, es casi imposible pillarlo. De hecho

¿ASESINO EN SERIE...? NO. .NO ADMITO ESA DENOMINACIÓN PARA MI TRABAJO. .
FUSILAMIENTOS, AHORCAMIENTOS, ELECTROCUCIONES, AJUSTICIAMIENTOS EN GENERAL. .ESOS SÍ SON ASESINATOS EN SERIE...
IDÉNTICOS LOS UNOS A LOS OTROS, SIGUIENDO UN PROTOCOLO QUE PRETENDE ESCENIFICAR LA INMUTABLE IMPARCIALIDAD DE LA JUSTICIA...
TAMBIÉN LAS INTERVENCIONES MILITARES, DESDE LOS BOMBARDEOS HASTA LAS CARGAS DE CABALLERÍA, PROVOCAN MUERTES UNIFORMES...
GUERRAS, GENOCIDIOS, PURGAS CONSTITUYEN FORMAS SERIADAS DE MUERTE...
|67|

a Enrique Rodríguez la policía le seguirá la pista solo porque otro asesino lo comienza a emular con el fin de despertar sospechas hacia él.

La falta de moralidad de Enrique en su vida artística, unida a su firme anclaje a la realidad y a la manera en que remite visualmente a Altarriba, componen un cuadro estremecedor,

que se completa con una visión despiadada del ámbito universitario que el guionista conoce bien. Por momentos, de hecho, se convierte en lo más interesante de la narración: las puñaladas, las luchas intestinas entre las diferentes facciones, que adquieren un carácter visceral y atávico, de berrea entre machos alfa, con un componente sexual que se hace explícito en la figura de Carmencita, una mujer que se va arrimando a todos los profesores que ejercen su dominancia en el departamento. Se apunta el eterno conflicto entre ortodoxia y posmodernismo, pero también otro más concreto, propio de la Universidad del País Vasco, y que tiene que ver con el nacionalismo y ETA; sin ambages, la historia entra de lleno en un terreno espinosísimo, al mostrar cómo los profesores cercanos a la izquierda abertzale acaban controlando el departamento al que pertenece Enrique y marginan a todos los que no son de su cuerda política. Por supuesto, no debe escapársenos la ironía perversa que reside en el hecho de que el que más firmemente rechaza la violencia etarra es un asesino *artístico* que no ve problema moral alguno en matar en nombre del arte. "En este mundo matar por nada constituye, en el fondo, una acción pacifista… Al menos mucho más honesta que matar por la patria" (p. 36).

La búsqueda de Enrique apunta un tema importante de *Yo, asesino* que tal vez quede oscurecido por los más evidentes: la búsqueda de la verdad. El asesino ataca, sobre todo, a artistas impostores, oportunistas que no creen en su propio discurso. Es el caso de su primera obra, un pintor realista de la vieja escuela que se sube al carro de la abstracción tarde y mal, y es también el caso de Fabrice Fugain, un *fantasma* insoportable. Pero también parece ser el de los dos amigos de la pareja de Enrique, jóvenes artistas modernos dados a los excesos. Frente a todo eso, Enrique persigue la verdad última: la verdad de la carne y la sangre.

Más allá de las reflexiones sobre arte, política, y más allá incluso de ese fascinante —y divertido— *ajuste de cuentas* con la universidad, me quedo con el excelente final de *Yo, asesino*, donde nos niegan sus autores el remate a la historia y el castigo del culpable. No es solo que todo quede abierto, sino que además la ausencia de moralidad de ese final ataca directa y conscientemente a nuestra necesidad de *final feliz*, o, al menos, de un final. Enrique no se arrepiente de sus actos, ni es capturado. Seguirá matando, de un modo u otro. Ahora, de hecho, liberado sentimental y profesionalmente, será incluso más peligroso. Pero una parte de nosotros se alegra de su relativo triunfo, porque, en su honesto compromiso con el arte, este atroz asesino nos resulta simpático, y empatizamos más con él que con la mayoría de personajes, que o son hipócritas o están muertos por dentro. Ese es el mayor triunfo de una obra perversa en el sentido más estricto de la palabra.

Gerardo Vilches

Gerardo Vilches es licenciado en Historia por la UCM y máster en Métodos y técnicas de investigación por la UNED. Escribe sobre cómics en su blog, The Watcher and the Tower, *y en* Entrecomics. *Colabora con* Rockdelux *y ha participado con varios textos en* Panorama: la novela gráfica española hoy *y en el monográfico sobre manga bizarro de la revista* Quimera. *Es autor de* Anatomía de un oficinista japonés. *Realiza su tesis doctoral sobre las revistas satíricas de la transición, y como le quedaba un poco de tiempo libre, no se le ocurrió otra cosa que montar junto a Octavio Beares esta revista que estás leyendo.*

Caballero Luna. De entre los muertos

Warren Ellis y Declan Shalvey

Panini, 2014

Nada puede durar eternamente. En el caso de los mitos, cuya cualidad característica es la necesidad de reinventarse periódicamente para seguir siendo relevantes, esta verdad lo es de un modo particularmente extraño; los mitos nunca mueren, pero tampoco permanecen estáticos en el tiempo. Todo mito lo es por su capacidad para cambiar. Si no cambiaran con el tiempo acabarían siendo asimilados, resultando demasiado naïf o alejados del contexto del presente, lo cual haría que fueran piezas obsoletas del conocimiento humano; para evitar eso no es suficiente con que cambien, que unos mitos sustituyan a otros, sino que necesitan ser deconstruidos, descubrir que es lo que los caracteriza y enfocarlos desde otra perspectiva diferente a la dominante hasta el momento. Cambian para seguir siendo lo mismo. He ahí la preeminencia del mito a lo largo de la historia, capaz de sobrevivir eternamente entre tiempos y culturas diferentes.

En muchos sentidos, los cómics de superhéroes son los mitos de nuestro tiempo. No es solo que todas las posibles enseñanzas morales provengan de forma mayoritaria de ellos o beban de forma descarada de las mitologías pre-existentes —en particular la griega y la nórdica, aunque no en exclusiva—, sino también que tarde o temprano se les acaba dando una justificación mítica que les confiera un sentido ulterior: desde el origen divino o extraterrestre hasta las representaciones totémicas o los avatares de entidades superiores, no existen en el cómic muchos héroes que no provengan de un sustrato que pudiéramos considerar sobrehumano. Sabiendo eso, el *reboot* del Caballero Luna que hace Warren Ellis no podría ser más prometedor: asume sus raíces como avatar del dios Jonsu —con un pequeño problema de traducción en la edición española, al no cambiar la transliteración inglesa de su nombre: Khonshu— respetando, en cierta medida, los problemas de personalidad múltiple del personaje.

Esta es una historia de orígenes. Los seis números que conforman *Caballero Luna. De entre los muertos* sirven para darnos una visión renovada del personaje bien asentada en sus encarnaciones anteriores, pero haciendo especial énfasis en su condición de anti-Batman de la

casa de las ideas; aunque utiliza infinidad de cachivaches y sus poderes se basan en un completo desprecio por su propia integridad física, ahí se acaban los parecidos: Caballero Luna prefiere actuar solo, no sabe cuándo ha adquirido su armamento divino y prefiere vestir de blanco porque le gusta que le vean venir. Y vaya que si se le ve. Desde la obligada aventura mística hasta la historia de redención o la de "vida del protagonista vista desde los ojos de otra persona", Ellis aprovecha al máximo los seis números para definir un Caballero Luna que, sin ser completamente nuevo, sí tiene una personalidad propia que queda perfectamente definida para quienes quieran seguir tirando del hilo.

El problema es que no llega a tirar del hilo. Perfila el personaje, le da una personalidad coherente, pero nunca aprovecha para trascender; son historias de orígenes perfectamente hiladas y narradas, pero en ningún momento pretenden trascender esa situación. Lo cual es una pena. Ellis tiene el talento suficiente para desarrollar una idea que pudiera atravesar todos esos pequeños flashes de la historia de Caballero Luna, como de hecho hace de forma muy leve entre "Cortador" y "Espectro", pero se conforma con darnos seis números vagamente unidos por el hecho de estar protagonizados por el mismo personaje, desperdiciando la oportunidad de contarnos la primera gran historia del personaje.

Si bien podemos quejarnos de la escasa cohesión entre los seis primeros números de la colección, esa es la única queja sería que podríamos formular al respecto. El trabajo de Declan Shalvey es excelente, jugando de forma constante con las viñetas y aprovechando todos los recursos estilísticos que tiene a la mano para hacer espectaculares escenas de acción incluso cuando no hay acción, siguiendo la estela de lo que están haciendo directores como Gareth Evans en el cine: escenas breves de planos cerrados que transmiten mayor sensación de potencia en las acciones. También, por eso, las escenas menos cinéticas son también las menos agradecidas, ya que se antojan un tránsito narrativo que, por más necesario que sea, no deja de entorpecer llegar hasta el lugar donde Shalvey demuestra sobresalir de forma particular entre sus pares. Un problema tan menor que ni siquiera deberíamos considerarlo un problema.

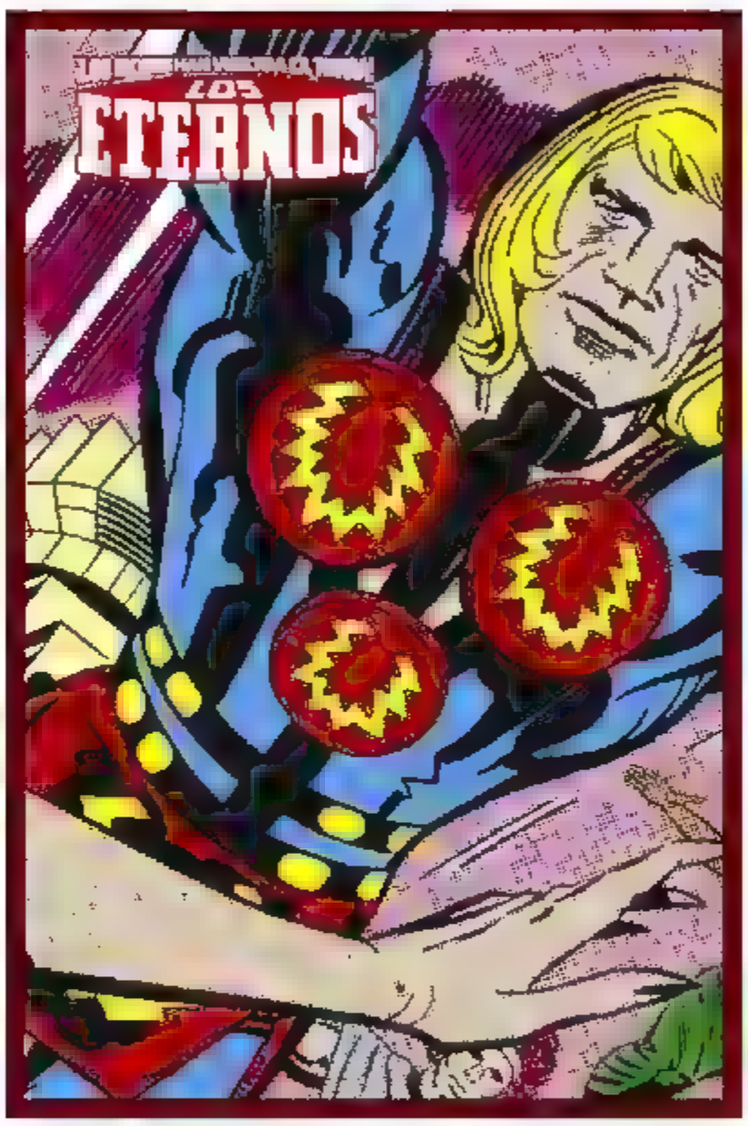
Caballero Luna ha vuelto para quedarse, eso está claro. Lo que falta por comprobar es si el guionista que retome el excelente trabajo de Warren Ellis será capaz de explotar ya no solo las interesantes cualidades del nuevo Caballero Luna, un agente mítico que cuida a los viajeros de la noche, sino también las de Shalvey, un dibujante de excepción en términos de acción. Solo el tiempo dirá.

Álvaro Arbonés

Los eternos

Jack Kirby

Panini, 2015



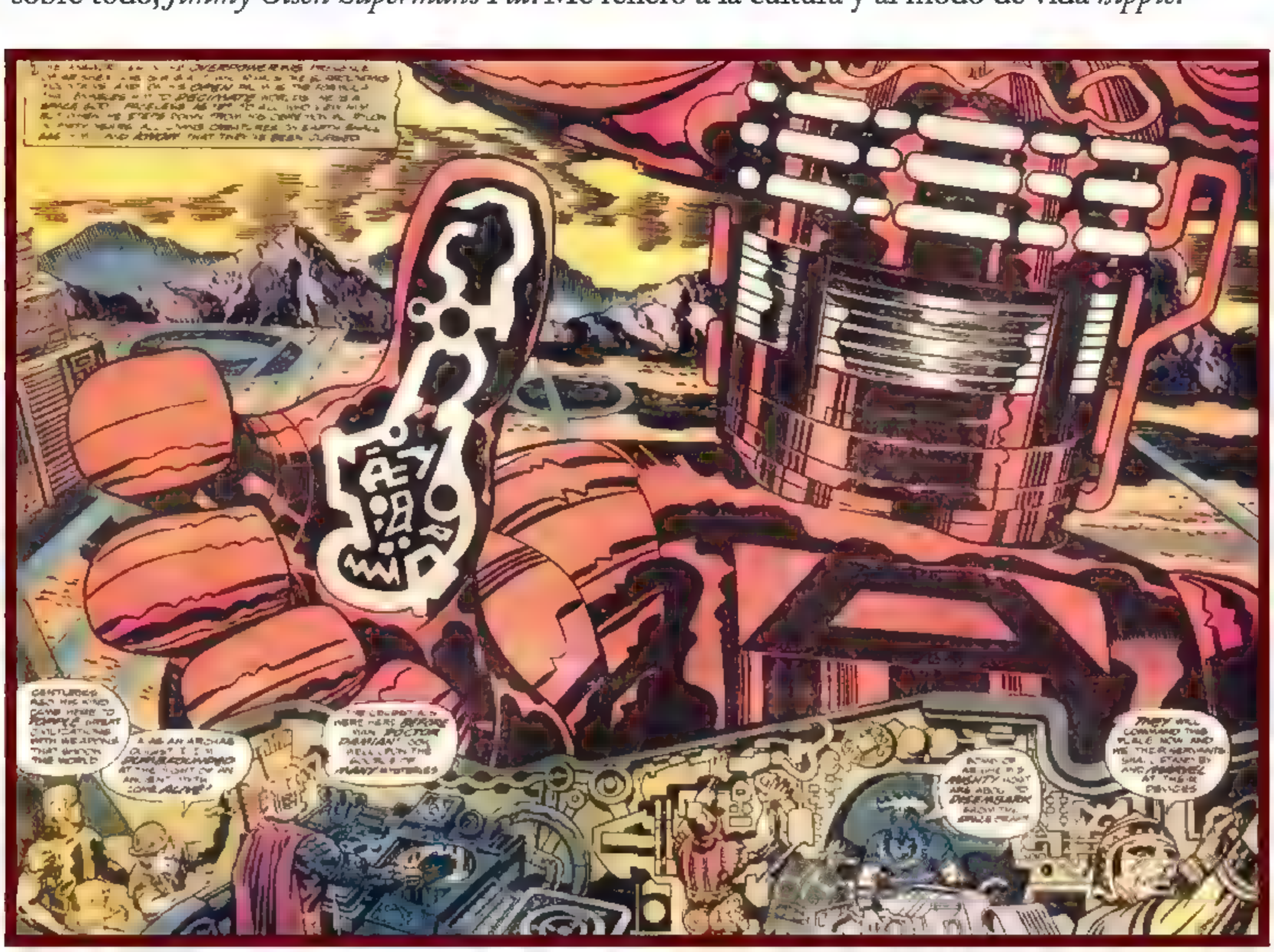
Los aficionados a Kirby siempre tenemos varias buenas razones para aplaudir con las orejas cada vez que Panini saca un tomo recopilatorio de alguna de sus obras. La primera buena razón es que estas reediciones son, en muchos sentidos, sustancialmente mejores que las que hace Mamá Marvel. En lugar de usar papel satinado como hacen al otro lado del océano, Panini utiliza en su colección Omnigold (y ahora en la nueva Marvel Limited Edition) un tipo de papel más convencional donde los colores no quedan ni tan saturados ni tan brillantes como los de las recopilaciones norteamericanas. Pero la segunda buena razón es incluso más importante: aquí, las tiradas de Panini parecer ser más coherentes con la demanda y no alcanzan los precios estratosféricos que suelen alcanzar con el tiempo en el mercado anglo-sajón. Para hacerse una idea: apenas pasados ocho años desde su edición, el primer tomo de la reedición estadounidense de *Los eternos* anda por unos 150 dólares, y eso que solo contiene la mitad del material que ahora Panini reúne de forma íntegra en este tomo.

Sin embargo, esto que a lo mejor es de interés para el coleccionista, poco le importará al aficionado que se acerque a Kirby con la única intención de leer una buena historia. La pregunta es: ¿es eso lo que se va a encontrar? Difícil de decir. Hablar de una buena historia cuando hablamos de Kirby es como decir lo mismo sobre una película de Terrence Malick. El argumento no es nada más que la excusa que nos lleva hacia lo que verdaderamente interesa al autor: la experiencia alucinatoria y, por qué no decirlo, la búsqueda de la divinidad. Y si esto es así en casi todas las obras de Kirby a partir del 70, año en el que abandona sus viejas creaciones de la Marvel, lo es aún más para *Los eternos* (1976), la obra que estaba destinada a ser su canto de cisne jungiano después de la estrepitosa cancelación de *El cuarto mundo* (1973).

Los eternos están basados en una premisa del escritor suizo Erich von Daniken, un personaje tan antipático como interesante que parece haber salido del mismo molde en el que fabricaron al Frank Abagnale de *Atrápame si puedes*. Según von Daniken, el origen de la vida humana ha

de encontrarse en el espacio exterior. Y no es que algunas bacterias arrastradas por meteoritos alcanzasen la corteza terrestre y diesen origen a la vida en este orbe, como sugirieron otros partidarios más sensatos de la *panspermia* durante los 70, tipo Timothy Leary o Robert Anton Wilson. No, es que vinieron los extraterrestres para plantar aquí, ellos mismos, la vida humana. Al contrario que Ridley Scott, a quien le bastó con tirar un puñado de ADN a un río, los extraterrestres de von Daniken tuvieron que copular con nuestros ancestros, o al menos así es como lo expresa nuestro suizo, porque decir "follarse a los monos" hubiera sido una imagen demasiado indecorosa para sugerirla en voz alta delante de la familia a la hora de la *fondue* de queso.

Eran los 70, amigos. El arte mesoamericano acababa, como quien dice, de abrirse camino hacia Occidente y bastaba con mostrar unos relieves extraños, difíciles de interpretar, para convencer a algunos, los mismos que leían a J.J. Benítez, de que tales dibujos no eran más que astronautas. Unos años antes el LSD había sido legal en todo el mundo y el descubrimiento de la psicodelia, por lo menos en los Estados Unidos, había abierto la mente de mucha gente a todo tipo de nuevas creencias. Algunas, tan descabelladas como esta. Al lector no iniciado, o mejor dicho, al lector que solo conozca los clásicos de Kirby en la Marvel, le podría parecer que después de dejar *Los cuatro fantásticos*, lo que hizo el Rey del Cómic fuera ponerse a tantear los temas más populares de la literatura pulp New Age en un intento de recuperar a su público o de encontrar uno nuevo. Pero no. Nada de eso. En realidad Kirby no estaba dejándose llevar por las modas, sino que empezó a explorar de manera bastante consistente algunos de los rasgos culturales y filosóficos de un modo de vida y de pensamiento que le resultaba fascinante y al que, desde el año 70, llevaba dedicando algunos de sus cómics más interesantes: *Forever People*, *Kamandi* y, sobre todo, *Jimmy Olsen Superman's Pal*. Me refiero a la cultura y al modo de vida *hippie*.



Si en el *Cuarto mundo* el modelo de Kirby era *Dune*, tal vez la obra literaria popular que mejor haya condensado la filosofía psicodélica, así como la afinidad de esta con el taoísmo, en *Los eternos*, Kirby recurre al panteón griego para exponernos sus ideas, las ideas que la cultura psicodélica manejaba acerca de los mitos. Los mitos son figuras inmutables que han existido a través de los siglos con diferente nombre y que nosotros podemos evocar en nuestros sueños, en nuestros trances, independientemente de que conozcamos su existencia o no. Son representaciones del inconsciente colectivo, en palabras de Carl Jung. Arquetipos. Aunque Kirby tiene una manera más pop de explicarlo, claro está: vinieron unos extraterrestres superpoderosos, estilo Galactus, y fabricaron en sus laboratorios (lo del follar tampoco era muy propio del Comics Code) tres razas diferentes: Los "eternos", a los que conocemos bajo la forma y apariencia de los antiguos dioses griegos; los "deviants", unos bichos muy feos y más malos que los Harkonnen; y los... "humanos". O sea, nosotros. El caso es que los Celestiales dichosos (porque así es como se llaman los extraterrestres superpoderosos) han vuelto para juzgarnos y, bueno, los eternos van a ayudarnos a probar nuestra valía; esto es: el viejo argumento arquetípico que tan bien encarnó Estela Plateada y que, no por nada, le valió a este personaje el ser adoptado como uno de los iconos centrales de la cultura hippie, como diría Kirby, sin ser yo nada de eso.

No creo que *Los eternos* sea su obra más interesante en cuanto a su relectura hippie de la cultura estadounidense (creo que, en este sentido, son mejores *Devil Dinosaur* y algunos episodios de la secuela kirbiana de *2001*: Panini, ¿me oyen?), pero sí es indudablemente uno de los títulos donde Kirby da más rienda suelta a su estilo alucinatorio, abstracto y psilocíbico: no en vano, aquí en *Los eternos*, el Rey se inspira explícitamente en un estilo artístico, el maya (y no el inca como nos sugiere en el propio tebeo) que estaba directamente relacionado con la ingesta de setas psilocibes y ayahuasca.

Algunas de las imágenes de Kirby que más rápido, directo y con más fuerza impactan en el lóbulo frontal se encuentran aquí, en *Los eternos*. Comparar la primera aparición de Galactus *en Los cuatro fantásticos (1966)* con la del celestial Arishem en *Los eternos*, es como comparar la imagen de Forrest Gump sentado en su banco con la súbita aparición de Orson Welles en aquel portal de *El tercer hombre*. Por alguna razón, esos garabatos grabados en el dedo gigantesco del mudo Arishem resultan mucho más amenazadores e inquietantes que la atronadora voz de aquel dios de la Marvel que dice venir a devorar la Tierra. En *Los eternos*, como ya lo consiguió en *El cuarto mundo* y lo volverá a conseguir, ya por última vez, en *Devil Dinosaur*, Kirby se acerca más que nunca a la representación de la emoción pura: lo desconocido lovecraftiano en el dedo de Arishem, el sentido de la maravilla en el descenso de la nave de los Celestiales, la desmesura del poder en esa portentosa escena en que un Celestial destruye la ciudad sumergida de los deviants, etc.

No es *Los eternos* el lugar donde buscar una historia coherente, pero las artes narrativas no siempre se caracterizan por su coherencia; en cualquier caso, se trata más bien de saber dónde buscar. Al que le apetezca leer una historia coherente sobre mitología comparada, que lea *Sandman*. Pero al que le apetezca leer una verdadera obra de arte, que lea *Los eternos*.

Pero los de Kirby, ¿eh?

ROBERTO BARTUAL

Capitana Marvel: Más alto, más lejos, más rápido

Kelly Sue Deconnick, David López y Lee Loughridge

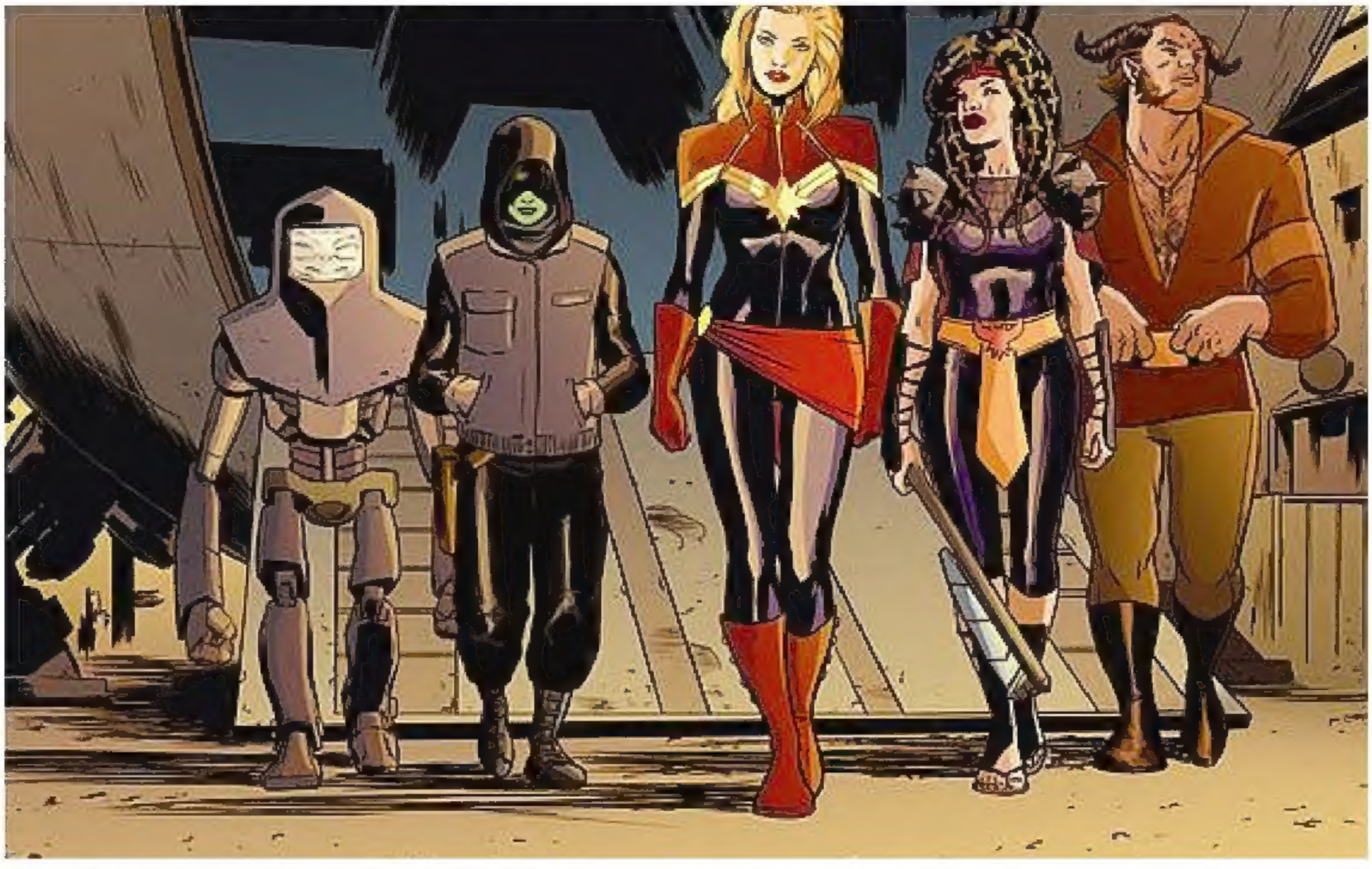
Panini, 2015

Con Capitana Marvel, Kelly Sue Deconnick ha redibujado los parámetros de un personaje maltratado por editores y guionistas, incapaces —exceptuando a Chris Claremont— de darle un sentido maravilloso a un personaje nacido para llegar a las estrellas. La ambición de Deconnick como guionista trasciende la voluntad de una editorial para reiniciar, una vez más, un personaje creado en 1968 por Roy Thomas y Gene Colan, que ha contado con cabecera propia dos veces en su historia (1977-79 y 2006-2010) y que sitúa a Carol Danvers —aviadora, astronauta, editora y superheroína conocida hasta 2014 como Ms. Marvel— en la historia del cómic de superhéroes como a la heroína capaz de sobrevivir al robo de sus superpoderes por una villana redimida, a transmutarse en un ser todopoderoso llamado Binaria, al alcoholismo y la autodestrucción en la identidad de Pájaro de Guerra; y, sobre todo, a ser guionizada por Jim Shooter, y dejar como prueba de una época —los oscuros 80 por venir— el número doscientos de *Los Vengadores*, popularmente conocido como "la violación de Ms. Marvel", donde el villano Inmortus dejaba embarazada a Danvers en contra de su voluntad.

Treinta años después de este suceso, en 2014, la editorial Marvel decide darle una nueva oportunidad a un personaje cuyo último periplo en soledad —*Ms. Marvel* 2006-2010— apenas le había dado réditos. El primer cambio para Carol Danvers es el nombre de guerra, el significante, la marca. De Ms. Marvel a Capitana Marvel. Con el beneplácito del héroe original, el extraterrestre kree Mar-Vell —tal y como precisa el Capitán América en las páginas de *Capitana Marvel*—, Danvers adoptará un nombre que también portaron antes

otras dos mujeres, Monica Rambeau, actualmente conocida como Fotón, y Phyla-Vell. La cabecera, en su versión original, apelará al neutro, *Captain Marvel*, mientras que en la edición española será traducida como Capitana Marvel. Un cambio simbólico, trascendente en su versión original. Carol Danvers abandona la fórmula "Ms", adoptada en los setenta para dirigirse a las mujeres "que no pertenecen a ningún hombre" y popularizada por la revista *Ms.* en aquella misma época, para habitar lo superheroico desde la esencia más allá de la codificación de género. Con ello, Deconnick y/o la editorial no solo eluden de una manera creativa utilizar una marca ya agotada —Ms. Marvel—; a su vez, esta denominación puede sumarse al discurso de una guionista que, entre otras tácticas, ha utilizado el neutro como parte de una estrategia con la que ir calando en el imaginario y mutando, poco a poco, el panorama superheroico. *Captain Marvel* es la puerta de entrada a, entre otras ideas desarrolladas durante los dos años de Deconnick en esta serie, así como en *Los Vengadores* y en *Vengadores, reuníos*, la puesta en valor del nombre que no varió en estas más de cuatro décadas: Carol Danvers —y sus *Carol Corps* son la prueba.

Kelly Sue Deconnick ha visto en Carol Danvers una oportunidad para hacer justicia histórica, una hazaña que le podría haber sido más sencilla de tener a cargo una serie como *Wonder Woman*, cuya historia homenajea en repetidas ocasiones a lo largo de *Capitana Marvel*, siendo la página dedicada a la Capitana Marvelous y su emulación de la famosa portada del *Action Comics* —solo que protagonizada por esta heroína a los ojos de Mr. Marvelous/Superman— una de las claves de esta revisión del arquetipo. La recuperación de la *herstory* de la aviación estadounidense desde la II Guerra Mundial —escenario primordial del superhéroe y de la superheroína americanos—, así como la vuelta al momento en el que Mar-Vell *empodera* accidentalmente a Carol Danvers, son otros dos instantes clave que nos hablan tanto del personaje como de la puesta en valor de un potencial desperdiciado en el cómic de superhéroes, el de la superheroína. Para enfatizar la voluntad de ser de Carol Dan-



vers, Deconnick se inventa a Helen Cobb, acertada inspiración de la heroína y *doppelganger* circunstancial con el cual subrayar que Carol Danvers, la Capitana Marvel, hará todo lo posible por convertirse en "la estrella que tendría que haber sido desde el primer día".

En el camino hacia el estrellato, que la ha terminado llevando por cabeceras como *Los Vengadores, Vengadores, reunios* o *Guardianes de la Galaxia*, Carol Danvers ha compartido páginas en interesante hermandad con personajes como Mónica Rambeau (Fotón), Capitán América o Spiderwoman; ha revivido momentos históricos, como su encuentro con Ave de Muerte *(Ms. Marvel* #9); y ha inspirado a una adolescente de origen paquistaní, Kamala Khan, hasta el punto de no ser descabellado el planteamiento de una posible franquicia, donde esta nueva superheroína, que ha reinaugurado la cabecera *Ms. Marvel*, se convierta en una "wonder girl" para esta renovada "wonder woman". Con este bagaje, se presenta el nuevo volumen de la Capitana Marvel; el séptimo, nada menos. Sitúa Deconnick a la heroína en el espacio, un terreno reservado simbólicamente para exploradores, pioneros, que quieren ir más allá de las fronteras marcadas por el hombre. En este primer arco argumental, titulado "Más alto, más lejos, más rápido, más…", Carol Danvers se embarca en una aventura que remite a aquellas de cuando Chris Claremont la convirtió en una semidiosa y la condujo a explorar el cosmos acompañada de los Saqueadores Estelares, solo que más épica, más compleja, más feminista, más...

Si Kelly Sue Deconnick quería hacer de Carol Danvers la Wonder Woman de Marvel, en el espacio estaba la ocasión de enmarcar simbólicamente a la Capitana Marvel y darle un sentido heroico coherente con su esencia capaz de diferenciarla de la superheroína canónica de DC. Si echamos la mirada atrás, recordaremos que Diana Prince ya manifestó en los años 70 su querencia por el espacio, como todos los superhéroes que vivieron a la sombra del programa espacial; no obstante, una mitología en la que Gea tiene un mayor peso simbólico que Urano en la manera en que esta herencia le da forma a un personaje como Wonder Woman es, también, oportunidad para que la Capitana Marvel conquiste un espacio, un campo simbólico en el que dejar su huella. El dibujante escogido para esta aventura es David López, un autor forjado en DC (*Fallen Angel*, *Catwoman*) que habita La Casa de las Ideas desde el 2008, para la que ha dibujado series como *Ojo de Halcón y Pájaro Burlón, Mística, Los Nuevos Mutantes,* y participado en otras, como *Patrulla X* y *Spiderman.* Esta elección es significativa, pues será López el dibujante regular de una nueva etapa —cuya portada, versión de la ya realizada en el anterior volumen por Ed McGuiness, Dexter Vines y Javier Rodríguez que remite a la imagen icónica de *Rosie, la remachadora,* se decanta por una imagen frontal de la heroína como declaración de intenciones— caracterizada por un feminismo más de acción (universal) que de *herstory* y enunciación.

Este arco argumental tiene humor, un gato y guiños a *Star Wars*. A su vez, tiene a los Guardianes de la Galaxia para anclar a Carol Danvers a una posible aparición en serie regular y película, pero también para darle consistencia a una trama más compleja de lo que a priori pudiera parecer. Una misión diplomática que, como siempre en política, esconde intereses económicos y un sistema de poder cifrado en la desigualdad. Deconnick plantea un escenario en el que la Capitana Marvel, como enviada de Los Vengadores, ha de comprender la situación de unos refugiados, ahora colonos, que, supuestamente, han sido salvados por el

emperador de Spartax, J´Son; el mismo que tiene un interés mayúsculo en que abandonen Torfa, el planeta que les da cobijo.

La excusa para que todo estalle, la pieza para entender el puzzle, está en la explotación clandestina de un metal llamado vibranium, de cuya existencia solo sabe una parte de la población y que, a su vez, está enfermando a la otra parte. ¿Qué hacer a partir de aquí? Unir voluntades, a cargo de la presidenta electa Eleanides y el equipo liderado por la Capitana Marvel en su devenir diplomático en Torfa y alrededores. Apela Deconnick a la resistencia a través de la organización y a la desobediencia civil. Habla en un cómic de superhéroes de gobiernos legítimos e intereses económicos; de voluntades desorientadas y responsabilidad por medio de una voz capaz de señalar el problema de nuestro tiempo: "Los culpables somos nosotros. Nos dividimos contra nosotros mismos y todo el mundo luchaba sin misericordia por sus propios intereses. Si hay veneno en este planeta es debido a nuestra propia animosidad", apunta la presidenta Eleanides. La heroicidad está en elegir; en este caso, la desobediencia, junto a una coartada mediática que ofrezca una imagen adecuada de esa rebelión. Dicha imagen tiene como objetivo exacerbar las conciencias, pues todos y todas somos cómplices a distintos niveles del sistema; todas y todos tenemos el potencial para cambiarlo. *Capitana Marvel* es un artefacto de ficción que incide, como hacía tiempo no ocurría, en esa idea *revolucionaria.*

Elisa McCausland

Elisa McCausland (Madrid, 1983) es periodista, crítica e investigadora especializada en cultura popular. Actualmente prepara su tesis doctoral sobre la representación femenina en el cómic de superhéroes en la Universidad Complutense de Madrid. Sus ensayos pueden leerse en los libros Vengadores: Poder Absoluto *(Dolmen, 2013),* Radiografías de una explosión *(Modernito Books, 2013),* Batman desde la periferia*(Alpha Decay, 2013) y* Los Héroes están Muertos *(Dolmen, 2014). Ha participado en la compilación de cómic* Enjambre *(Norma, 2014). Escribe regularmente sobre cultura popular (cómic, cine, literatura) en el periódico* Diagonal. *Participa en los fanzines* Rantifuso *(desde 2005) y* Malavida *(desde 2012). Aborda cómic y feminismo en el fanzine sonoro* Sangre Fucsia, *en el programa de radio online* Rock & Cómics, *y en los medios online* Pikara Magazine *e* Inquire Project. *Ha colaborado en medios como Radio3, eldiario.es,* Rockdelux,Quimera *o* Madriz. *Es una de las promotoras de la Asociación de Autoras de Cómic (AAC).*

Esta revista acepta el envío de textos para considerar su publicación. Consulta las normas para ello en: http://cucocuadernos.wordpress.com/normas-de-presentacion-de-articulos/

Dirección de envío: cucocuadernos@hotmail.es

Se concede derecho de réplica a los contenidos de *CuCo, Cuadernos de cómic* número 4, que podrá ser enviada, acompañada de nombre completo y apellidos a cucocuadernos@hotmail.es

---

Página web: www.cuadernosdecomic.com

Blog: www.cucocuadernos.wordpress.com

Las opiniones vertidas por los colaboradores no son compartidas necesariamente por *CuCo, Cuadernos de cómic.*

Inicio de la publicación: 2013
Año de edición: 2015 (septiembre)
Lugar de edición: Madrid
ISSN: 2340-7867
Periodicidad: Bianual